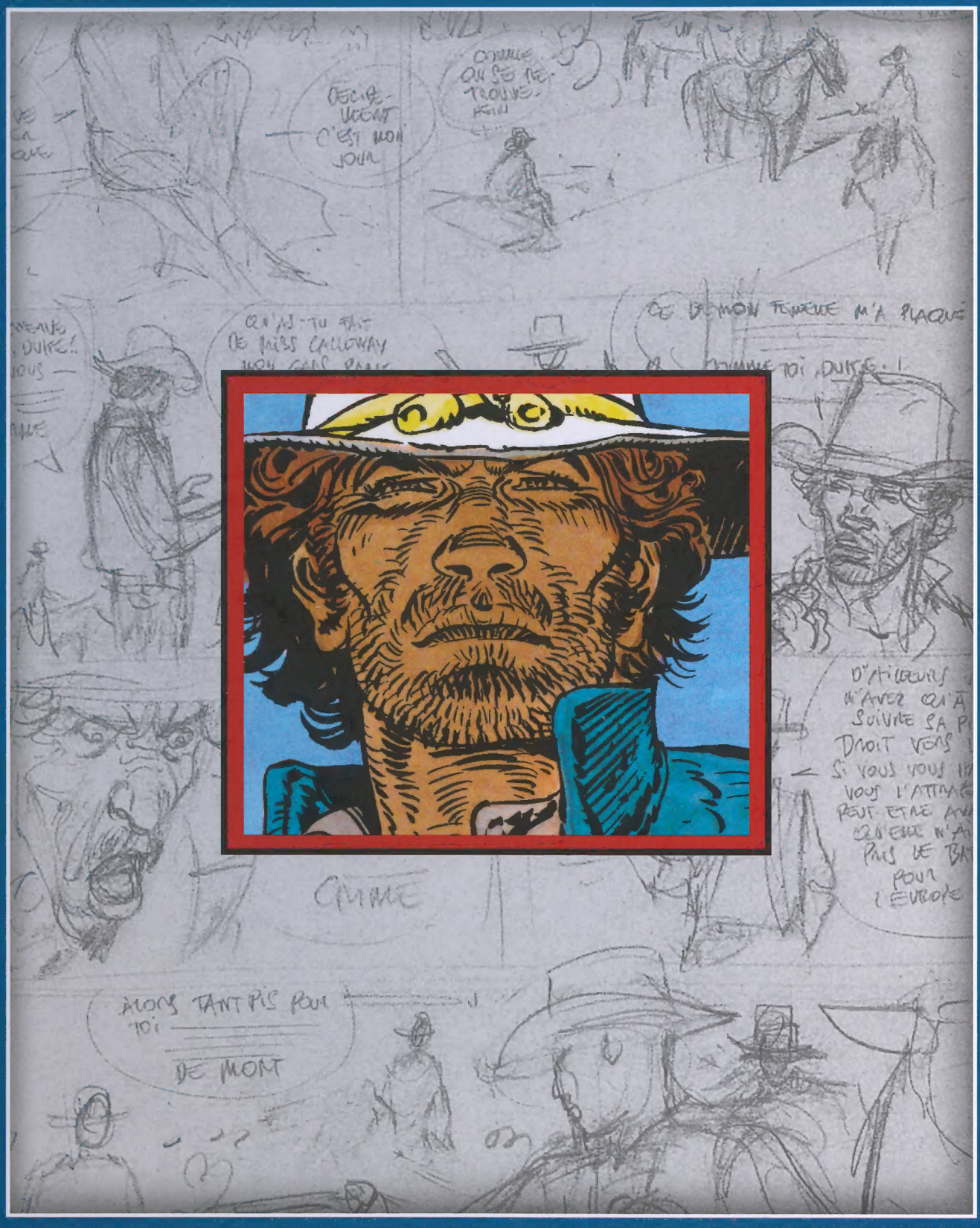
CHARLIER ★ GIRAUD ★ PIZZOLI

BLUEBERRY

ÉRASE UNA VEZ... 2



EDICIÓN COLECCIONISTA

CHARLIER ★ GIRAUD ★ PIZZOLI

BLUEBERRY

EDICIÓN COLECCIONISTA

VOLUMEN 54

ÉRASE UNA VEZ... 2

PLANETA DeAGOSTINI®

Un Blueberry en plena forma cabalga de nuevo entre nosotros y, con gran placer, presento mi modesta contribución al conocimiento de una saga que ha hecho las delicias de varias generaciones de lectores. Jean-Michel Charlier y Jean Giraud dedicaron más de treinta años de su vida a sorprendernos, a hacernos soñar, a conmovernos. Se les unieron en tan ardua tarea François Corteggiani, Colin Wilson y William Vance. Este libro rinde homenaje a todos esos talentos. Ojalá Blueberry plante cara durante muchos años más a todos esos bandidos y canallas que merodean a este lado del Pecos.

D.P.

Título original: *Il était une fois Blueberry*

© Dargaud – Charlier – Giraud – Pizzoli – Vance
© 2019 NORMA Editorial por la edición en castellano
© de la presente edición: Editorial Planeta DeAgostini, S.A.U., 2019
Traducción: Javier Lorente
Reservados todos los derechos.

Grupo Planeta DeAgostini, S.L.
Presidente: **Carlos Fernández**

Editorial Planeta DeAgostini, S.A.U.
Av. Diagonal, 662-664
08034 Barcelona

Director General: **Xavier Girbau**
Editor del Proyecto: **Carlos Palomar**

Edición: **Centro Editor PDA, S.L.**

ISBN obra completa: 978-84-684-5119-0
ISBN libro: 978-84-684-6403-9
Depósito legal: B 19112-2017

Impresión: **Gráficas Estella**
Impreso en España – Printed in Spain

Distribuye para España: **Logista Publicaciones**
Trigo, 39 – Edificio 2
Polígono Industrial Polvoranca
28914 Leganés (Madrid)

Representante en Argentina:
BRIHET E HIJOS S.A.
Agustín Magaldi 1448
C1286AFH Cdad. A. de Bs. Aires, Argentina

Importado y distribuido en México por:
Distribuidora Intermex S.A. de C.V.
Lucio Blanco 435
Col. San Juan Tlihuaca, 02400 Ciudad de México

El P.V.P. en Canarias, Ceuta y Melilla
incluye los gastos de transporte.

ÍNDICE

DOS OESTES MUY DISTINTOS 7

EL OESTE DE CHARLIER 8

Agricultores, granjeros y pioneros 8
El oro 8
El ferrocarril 9
El ejército 9
Las guerras indias 11

GALERÍA DE PERSONAJES 15

El marshal 15
La mujer 15
El mexicano 17
Los proscritos 18
¿Héroe o antihéroe? 20

EL OESTE DE GIR 26

Hollywood 26
Cinecittà 30
La fotogenia del western 31

LA MAGIA DEL OESTE 33

LA NATURALEZA HOSTIL 34

EL SIMBOLISMO DEL PAISAJE 34

El espacio 35
La materia 38
Percepciones 39

Y A MANERA DE EPÍLOGO... 45

ENTREVISTA CON JEAN GIRAUD 46

© Giraud – Charlier – Dargaud

DOS OESTES MUY DISTINTOS

EL OESTE DE CHARLIER

La literatura y posteriormente el cine han contribuido a consolidar la leyenda del Oeste. La conquista de aquel territorio, a menudo entre la mitología y la historia, suele resumirse en algunos grandes temas que han marcado a generaciones de aficionados al western. Charlier siempre afirmó que el cine nunca influyó en su *Blueberry*. Prefería inspirarse en la historia. Pero echemos un vistazo a algunos elementos de esa leyenda y veamos cómo se tratan en la serie.

AGRICULTORES, GRANJEROS Y PIONEROS

Blueberry es un soldado y no un vaquero. El mundo del rancho le es completamente ajeno y, por ello, no aparece en sus aventuras. Las escenas de la conducción de grandes rebaños, los cercados o los ajustes de cuentas entre ganaderos no tienen lugar en la serie. Tampoco se menciona la vida edificante del aguerrido granjero estadounidense. El mundo de Blueberry se aleja bastante de la ideología tradicional del western, que combina valores vinculados a la fe, el trabajo y la prosperidad del país. Y también se halla ausente el pionero, siempre en primera línea, fuertemente unido a su tierra y con un ideario sencillo.

EL ORO

> «Me he portado como un cerdo…
> Pero he sido pobre toda la vida, hijo.
> El espejismo del oro me deslumbró…».
>
> (Mc Clure, en *La mina del alemán perdido*).

A juzgar por el número de álbumes, el oro es el segundo tema más importante de la serie. Los hechos que se narran en *La mina del alemán perdido* comienzan en 1868 —o 1869, según la cronología de J. M. Lofficier—, una época muy posterior a la primera fiebre, acaecida en 1848. El drama, en esta ocasión, no vendrá de la mano de los buscadores, los campamentos o las minas llenas de barro.

Charlier adopta un esquema muy distinto: el de la búsqueda de un tesoro. Los buscadores de oro que muestra el cine suelen ser mineros sedentarios que acaban por matarse entre sí después de haber dado con un filón. Aquí, en cambio, las muertes se producen antes y con un único objetivo: hacerse con el botín. Charlier muestra hasta qué punto la codicia puede engendrar una ferocidad sanguinaria. Tanto en *La mina del alemán perdido* como en *El fantasma de las balas de oro*, los «villanos» —es decir, Luckner y Wally, respectivamente— se convierten en el centro de atención. Blueberry y Mc Clure quedan en un segundo plano, aunque tampoco son inmunes a la tentación. En *La mina del alemán perdido*, Mc Clure, preso también de la fiebre del oro, traiciona a Blueberry en dos ocasiones. Y este último tampoco oculta su intención de encontrar a Luckner y

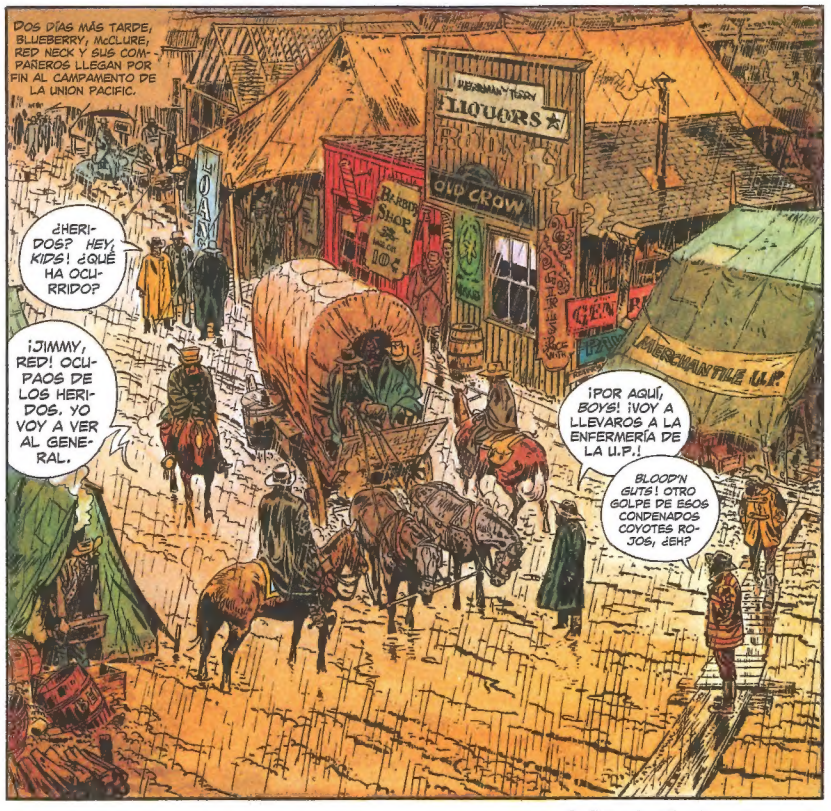
***Luckner, convertido en millonario, disfruta del lujo, el placer y el desenfreno en* El fantasma de las balas de oro.**

© Giraud – Charlier – Dargaud

apropiarse del yacimiento. Luego, en *Chihuahua Pearl,* aceptará ir en busca del tesoro sudista a cambio de una parte. En este ciclo, todos los personajes se traicionan unos a otros. El oro y el sueño del enriquecimiento inmediato poseen un atractivo irresistible, ya que abren las puertas al lujo, las mujeres y las emociones fuertes. La historia del Oeste está llena de aventureros que dilapidaron su fortuna de una manera extravagante.

EL FERROCARRIL

La epopeya del ferrocarril, además de haberse convertido en uno de los grandes temas del western cinematográfico, adquiere un gran protagonismo en *El caballo de hierro* y *El hombre del puño de acero*. Las pasiones afloran en el transcurso de las obras de tendido de la línea transcontinental. Aparte de esos dos álbumes, el tren continuará teniendo un papel importante en la serie, aunque ya convertido en un elemento secundario de la trama.[1] Aparecerá para que lo ataquen los indios que se resisten a la anexión de su territorio o bien los bandidos, deseosos de hacerse con su mercancía. Charlier combina ambas motivaciones en este ciclo. De manera sucinta, evoca la enorme apuesta financiera que llevaron a cabo políticos y especuladores al unísono. Se aprecia, por su parte, la atención que presta a la recreación de los enclaves ferroviarios de la época, la atmósfera de aquellos lugares donde se unía el trabajo con el juego, el crimen y las intrigas.



La ciudad ferroviaria.

© Giraud – Charlier – Dargaud

EL EJÉRCITO

En este apartado, nos centraremos solo en el mundo castrense tal como lo describe Charlier. Las acciones militares se tratarán en el dedicado a las guerras indias. En el western, el ejército se identifica con la caballería, dotado de una movilidad y una espectacularidad mucho mayores que la infantería. Toda la fotogenia del jinete, vestido de azul y amarillo, entra en escena. La imagen que da Charlier no es muy distinta de la que puede verse en las películas de John Ford. En primer lugar, nos encontramos con el joven oficial, recién llegado de West Point, henchido de buenos sentimientos y con un acendrado sentido del honor que, sin saber muy bien por qué, se encuentra destinado a estas regiones inhóspitas. En el ciclo de *Fort Navajo*, Graig representa a ese personaje. Joven y apuesto, muy pronto rivalizará con Blueberry, sobre todo a la hora de ganarse el corazón de la hija del coronel. La joven, por su parte, siente una gran debilidad por los hombres viriles a pesar de que, de vez en cuando, los sermonea sin piedad. En este elenco,

El teniente Graig, recién salido de West Point.

© Giraud – Charlier – Dargaud

(1) *Recuérdese que, en esta parte del libro, no tratamos las series paralelas de la saga de* Blueberry.

La hija del coronel.

© Giraud – Charlier – Dargaud

El sargento O'Reilly es un trasunto cómico de Victor Mc Laglen en las películas de Ford.

© Giraud – Charlier – Dargaud

El coronel Clarck.

© Giraud – Charlier – Dargaud

tampoco se puede pasar por alto el sargento O'Reilly, de origen irlandés y con una cierta afición por el alcohol, que aparece en las páginas de *Águila Solitaria*.

En el ciclo de *Fort Navajo*, todo este pequeño mundo se mueve a las órdenes del coronel Dickson, un oficial que, por su naturaleza justa y comprensiva, puede considerarse una *rara avis*. Los altos mandos suelen ser de otra pasta. El coronel Clarck, uno de los personajes de *El hombre de la estrella de plata*, puede considerarse el militar de carrera por antonomasia, de maneras rudas pero con un buen fondo.

Los cazadores de indios constituyen un grupo aparte. Bascom quizá sea el más paradigmático. En el ciclo de *Fort Navajo*, se muestra como un tipo vulgar, amoral, racista, propenso a los abusos de autoridad y con un odio tan violento y desmesurado que raya lo grotesco. Su sed de venganza lo lleva a perpetrar todo tipo de atrocidades.

Mc Allister, el general «Cabellos Rubios», es muy distinto. Mucho más frío y decidido, actúa metódicamente; es calculador, carece de escrúpulos y no admite objeciones. El hecho de que se sienta tan seguro de sí mismo y se crea superior lo lleva a cometer errores estratégicos, a veces con graves consecuencias. Su temperamento imprevisible lo acerca mucho a la figura del general Custer, su modelo histórico.

Charlier también se atiene a las leyes del género cuando describe la ausencia de formalidad entre los soldados y un cierto talante democrático. Los oficiales discuten las órdenes de sus superiores e, incluso, se permiten opinar al respecto. Una vez más, John Ford no está muy lejos. Al igual que en el cine, el ejército está allí para enfrentarse a los indios o para salvar a algún blanco que se ve amenazado y, solo muy de vez en cuando, aparece para mantener el orden. Su presencia es constante en la serie hasta que Gir se ocupó de los guiones. A partir de entonces, Blueberry no vuelve a filas.

Charlier aprovecha el potencial cómico de sus personajes. El oficial recién llegado se convierte en objeto de toda clase de novatadas y nunca falta una

Una muestra de humor castrense.

© Giraud - Charlier - Dargaud

demostración de puntería en la que hace poco menos que el ridículo. El auténtico hombre del Oeste siempre es más rápido y apunta mejor. La insolencia de Blueberry, los gags involuntarios que comete algún soldado más torpe de lo esperado o la figura del sargento alcohólico completan esa galería del humor castrense que tanto le gustaba al guionista.

El despiadado Bascom.
© Giraud – Charlier – Dargaud

LAS GUERRAS INDIAS

> «El cumplimiento de nuestro destino manifiesto es extendernos por todo el continente que nos ha sido asignado por la Providencia para el libre desarrollo de los millones [de americanos] que se multiplican cada año».
>
> John L. O'Sullivan, «Annexation», *United States Magazine and Democratic Review*, julio y agosto de 1845.

Como en el cine, las guerras indias ocupan un lugar preeminente en la serie: más de una docena de álbumes versan sobre estos sangrientos conflictos, a los que se trata desde un punto de vista en que la historia se confronta con los estereotipos hollywoodienses.

Charlier y la historia

En el ciclo de *Fort Navajo*, unos indios asesinan a una familia de pioneros y se llevan consigo a un niño. El mayor Bascom propone que se celebre una entrevista con Cochise y sus hombres con el objeto de apresarlos. El plan surte efecto, si bien el jefe logra huir. Bascom amenaza entonces con ahorcar a los rehenes si Cochise no se rinde. Sin embargo, ignora que los verdaderos responsables del crimen pertenecen a otro grupo.

Todos los hechos que se relatan en *Fort Navajo*, incluido el apellido del mayor y la fuga de Cochise, son reales. Tuvieron lugar en 1861, si bien Charlier optó por situarlos en 1865 para evitar quizá que se los relacionase con la Guerra de Secesión, que acababa de estallar.[2]

El resto del ciclo es ficticio. En el álbum siguiente, *Tormenta en el Oeste* —y, en concreto, en la plancha 39 (pág. 41)—, Crowe comenta a Blueberry: «Bascom, el hombre que provocó la guerra, había muerto… Los apaches prisioneros estaban sanos y salvos…». El desenlace real fue menos feliz. Cochise tomó varios rehenes con el propósito de acordar un intercambio y, ante las reiteradas negativas de Bascom, mandó ejecutarlos. Bascom, al enterarse, ordenó que se colgase a los prisioneros. Tras la Guerra de Secesión, se reorganizaron las tropas acantonadas en la región y Bascom salvó la piel. Nunca más se supo del niño robado, pero aquel incidente dio pie a un conflicto que desangró al sudoeste de Estados Unidos durante diez años.

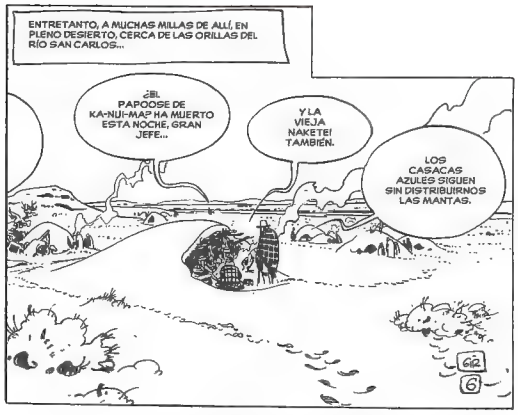
El 27 de noviembre de 1868, el teniente coronel George Armstrong Custer, a la cabeza de una columna de 700 hombres del Séptimo de Caballería, atacó un poblado indio cerca del río Washita. Mataron a 103 cheyenes, entre los que

Allister cuenta la historia de C. A. Custer.
© Giraud – Charlier – Dargaud

(2) J. M. Lofficier sitúa estos acontecimientos en 1868. Siete años antes, Blueberry era todavía un adolescente partidario del esclavismo.

La matanza del río Washita.

© Giraud – Charlier – Dargaud



El sufrimiento del pueblo apache.

© Giraud – Charlier – Dargaud

había mujeres, niños, ancianos y el jefe Black Kettle. Tiempo después, recibió órdenes directas de Washington para que iniciase una campaña de hostigamiento para que las tribus rebeldes aceptasen la deportación. El 25 de junio de 1876, tuvo lugar la batalla de Little Big Horn, en la que murieron Custer y 265 soldados del Séptimo de Caballería. Ambos acontecimientos se combinan en el álbum *El general «Cabellos Rubios»*. Charlier se inspiró en Custer para crear a su personaje. En este episodio, el ejército pierde el poco brillo que le quedaba. *La larga marcha* y *La tribu fantasma* también parten de hechos históricos. Charlier realiza un gran trabajo como guionista. Alterna hechos acaecidos en fechas y lugares distintos para desarrollar una historia de una rara intensidad, dramática y patética a la vez. Los indios logran terminar con éxito su huida. Por desgracia, a menudo la historia ignora los finales felices.

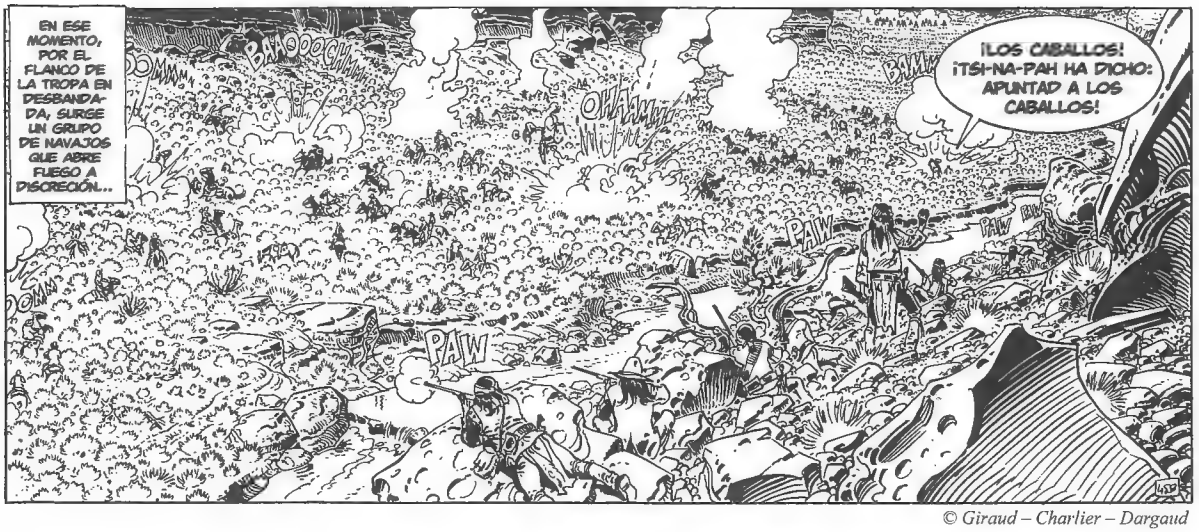
El relato arranca en *Nariz Rota*: Cochise y su tribu se han refugiado en las montañas en Arizona. A su lado se encuentra Vittorio, un caudillo belicoso que se ha enfrentado a los blancos en varias ocasiones. Ambos jefes existieron, aunque Charlier no parece tener muy claro a qué nación india pertenecían. En una página, afirma que son apaches y, en la siguiente, navajos. De hecho, ambos eran apaches: Cochise, chiricahua; y Vittorio, mescalero. Si Charlier hubiese releído su *Fort Navajo*, no habría caído en ese error. En *La larga marcha*, una parte de la tribu ha sido deportada a la reserva de San Carlos, una vasta extensión yerma en la que se confinó a los apaches y no a los navajos, como equivocadamente se afirma en *La tribu fantasma*.

Vittorio y sus hombres, con la ayuda de Blueberry, se las ingenian para que sus compañeros abandonen la reserva y se refugien en México. Según el relato, Cochise murió de agotamiento durante la travesía. No fue así. La operación, que dirigió Vittorio y permitió la fuga de 300 chiricahuas, se llevó a cabo la noche del 2 de septiembre de 1877. Cochise no pudo tomar parte porque había fallecido tres años antes.[3] Charlier fantasea, sí, pero no importa. Su final, en el álbum, es emocionante y subraya el sufrimiento de ese pueblo derrotado. En cuanto a Vittorio y sus apaches, llegaron a México, pero su existencia estuvo muy lejos de ser lo plácida que se nos insinúa. Confinados en unas montañas áridas, no les quedó más remedio que dedicarse al robo y el saqueo para vivir.

(3) Ambas fechas contradicen la de 1872, que propuso J. M. Lofficier para situar los acontecimientos que se relatan en los tres álbumes.

La muerte ficticia de Cochise.

© Giraud – Charlier – Dargaud



¿Quiénes atacan: los cheyenes o los navajos?

© Giraud – Charlier – Dargaud

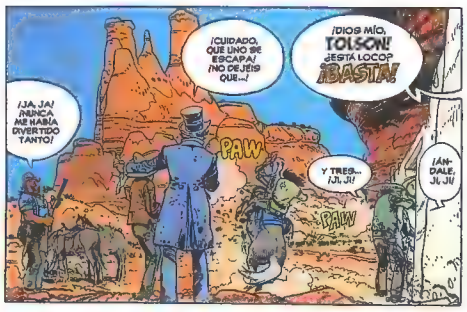
Los navajos, hoy en día, usan la expresión «larga marcha» para referirse al éxodo al que se vieron forzados 2.400 miembros de su nación en 1864, mucho antes de los hechos que narra Charlier. Salieron de Fort Defiance, al oeste de Arizona, en dirección a la siniestra reserva de Bosque Redondo, en Nuevo México, donde residirían bajo vigilancia militar. Durante el traslado, 197 personas murieron de frío, hambre, agotamiento o a manos de los soldados.[4]

Quizá Charlier, a la hora de escribir *La tribu fantasma*, se inspiró también en la huida desesperada que protagonizaron algunos cheyenes. Tras su deportación a Oklahoma en 1877, Dull Knife, Little Wolf y 297 cheyenes, hartos de soportar las deplorables condiciones de vida que se les impuso en la reserva, decidieron regresar a las tierras de sus antepasados, en Montana, a más de 1.500 km de distancia. Su epopeya inspiró *El gran combate* (1964), la película de John Ford. Durante su huida, los cheyenes mostraron una capacidad de resistencia, coraje y sacrificio excepcionales, que Charlier no dudó en trasladar a los apaches. Durante semanas, sufrieron el acoso de toda una región en pie de guerra. Los hombres tuvieron que proteger a mujeres y niños de las iras de unas milicias ansiosas de cobrarse venganza. El ejército llegó incluso a usar la artillería, aunque sin éxito: gracias a su astucia, los indios nunca aparecieron por donde se los esperaba.

Un día, un puñado de cheyenes, ocultos entre el boscaje de un lugar donde confluían cuatro cañones, provocaron un desprendimiento de rocas. Tal vez sea el mismo que Charlier relata en las últimas páginas de *La tribu fantasma*. Tiempo después, la caravana cruzó la línea férrea de la Union Pacific y vadearon el río Platte, en Nebraska. Los navajos de Charlier hacen otro tanto, aunque en el río Gila, en la página 23, y atraviesan una vía de tren en la 43. Aquí finalizan los paralelismos y Charlier pierde interés por la epopeya de los cheyenes. Nosotros, no. Una parte del contingente se separó y se dirigió a la reserva de Pine Ridge. El resto quedó atrapado en el fondo de un barranco. Los soldados abrieron fuego. Solo se salvaron nueve indios. El gobierno, deseoso de poner fin a tan vergonzosa historia, concedió a los supervivientes el permiso para instalarse en la patria de sus ancestros.

Desde el primer álbum de la serie, Charlier insiste en la injusticia y la incomprensión con la que se trata a los indios, un rasgo insólito en su época. Los

(4) *Ver Jean-Louis Rieupeyront,* Histoire des Navajos, *Albin Michel, 1961.*



La crueldad del hombre blanco.
© Giraud – Charlier – Dargaud

indios luchan para defenderse, pero sus acciones parecen desesperadas. Charlier, siempre interesado por la verdad histórica, escribió los guiones tomando diversos hechos históricos como punto de partida. En *Nariz Rota*, por ejemplo, se refiere a las minas de plata situadas en territorio indio y la codicia que despertaban entre los potentados del Este. Por eso, en este álbum, Tolson dispara sobre los indios solo para divertirse. Es la violencia del Oeste, siempre tan atroz como gratuita.

El arrepentimiento de Vittorio. O cómo un indio malo se convierte en un indio bueno.
© Giraud – Charlier – Dargaud

Algunos clichés cinematográficos

Aunque Charlier se inspiraba sobre todo en la historia, sus indios presentan algunas similitudes con los de Hollywood.

El «indio bueno» suele ser un anciano jefe, sabio y prudente, que intenta calmar los ánimos de sus guerreros. Siempre se muestra dispuesto a parlamentar con los casacas azules, movido por la compasión y el deber moral de salvaguardar la vida humana. Sin embargo, su pacifismo no excluye el coraje y la determinación. Charlier siempre introduce en sus historias a líderes con nombres prestigiosos, como Cochise, Nube Roja o Toro Sentado.

El «indio malo», cuyo ejemplo por antonomasia sería Quanah, el apache que aparece en el primer ciclo de la saga, llama la atención por su astucia y su capacidad para el engaño. El odio que lo domina lo convierte en un guerrero feroz, incansable, indómito. Siempre está dispuesto a entrar en acción y su orgullo lo empuja a actos de gran temeridad. Su odio le hace ser desleal.

Los problemas de un mestizo en un mundo de blancos.
© Giraud – Charlier – Dargaud

A medio camino entre uno y otro, existe otro tipo de indio, no menos feroz que este último, pero cuyo comportamiento se debe más a un sentimiento del honor exacerbado que a la maldad propiamente dicha. Vittorio sería un buen ejemplo.

El mestizo, al que representa Crowe, aparece tan solo en el ciclo de *Fort Navajo*. Al igual que en el cine —y muy probablemente en la realidad—, suscita el desprecio entre los blancos. Como soldado, Crowe sufre con estoicismo los insultos de sus superiores, aunque, cuando las humillaciones se vuelven intolerables, no duda en desertar y traicionar a sus antiguos compañeros. Sin embargo, ya sabemos el final que se reserva a los traidores en el cine y la narrativa, a pesar de que intenten redimirse mediante un acto heroico. Su parte india lo convierte en una persona orgullosa y valiente, y su vida en el mundo de los blancos no es sencilla.

Eggskull, cazador de indios.
© Giraud – Charlier – Dargaud

Entre los clichés heredados del cine, cabe reseñar también las danzas rituales que aparecen en *Tormenta en el Oeste*, la crueldad de los indios, el poste de tortura de *El jinete perdido* y *La pista de los sioux*, los dos blancos que se encargan de la entrega de un rehén —también en *Tormenta en el Oeste*—, las emboscadas preparadas por indios muy hábiles en el arte del camuflaje, etc. Mención aparte merece el cazador de indios profesional, como Eggskull en *Nariz Rota*, un civil que se siente autorizado a vengar la muerte de los suyos.

GALERÍA DE PERSONAJES

Aunque Charlier sigue siendo el principal creador de la serie, conviene tener en cuenta las aportaciones de Giraud, sobre todo en *Arizona Love* y *Mister Blueberry*, como se verá más adelante.

EL MARSHAL

Charlier se inspiró en el cine para crear a sus sheriffs: solitarios, valientes, abnegados, siempre dispuestos a enfrentarse a la adversidad. Blueberry, si bien ha lucido la estrella de plata en algunas ocasiones, lo ha hecho como un militar al que se encarga mantener el orden. Y lo hace de una manera muy profesional, aunque a su estilo, con esa informalidad no exenta de firmeza. No da la impresión de que le importe mucho defender a viudas y huérfanos. Lo hace más bien por sentido del deber antes que por una convicción real. Además, sabemos muy bien que la vida sedentaria no es lo suyo y nada debe de aburrirlo más que trabajar de policía en un pequeño pueblo del Lejano Oeste.

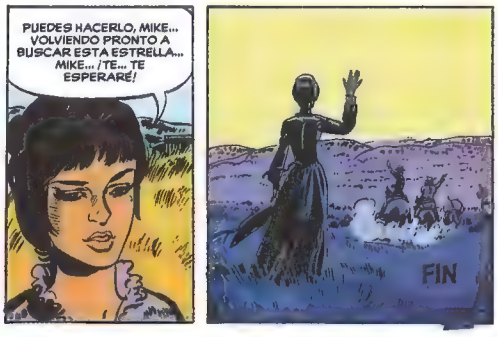
LA MUJER

Los personajes femeninos están presentes en toda la serie, con papeles más o menos importantes. En los primeros álbumes, las mujeres responden a tipos bastante convencionales. En el ciclo de *Fort Navajo*, por ejemplo, la hija del coronel no es demasiado importante: su corazón se debate entre los dos jóvenes héroes, pero apenas interviene en el relato. Charlier, cuando se le preguntaba al respecto, solía explicar que, por aquel entonces, existía un comité de censura encargado de velar por la moralidad en la historieta que impedía la creación de cualquier personaje femenino que pudiese convertirse, para usar sus propias palabras, en algo más que una buena hermana.

En *El hombre de la estrella de plata*, Katie Marsh da una lección de coraje y determinación a los hombres de Silver Creek. Aunque algo hombruna, su carácter decidido no le resta ni un ápice de feminidad. Su carácter firme oculta una ternura deseosa de aflorar. Está enamorada de Blueberry, pese a que la relación entre ambos es bastante tormentosa. En cierto modo, prefigura a Chihuahua Pearl y responde a ese tipo de mujer al que Hollywood nos ha acostumbrado. Tras Mayo del 68, la censura comenzó a relajarse. La aparición de Chihuahua Pearl en la saga relega al olvido la imagen de la mujer frágil. Nos encontramos ante una luchadora nata, capaz de sobrevivir en el Oeste con sus propias armas: la feminidad, el encanto y la inteligencia. Su presencia adquiere una relevancia cada vez mayor, sobre todo en los ciclos del tesoro sudista, *La tribu fantasma* y, cómo no, en *Arizona Love*. A diferencia de Katie Marsh,

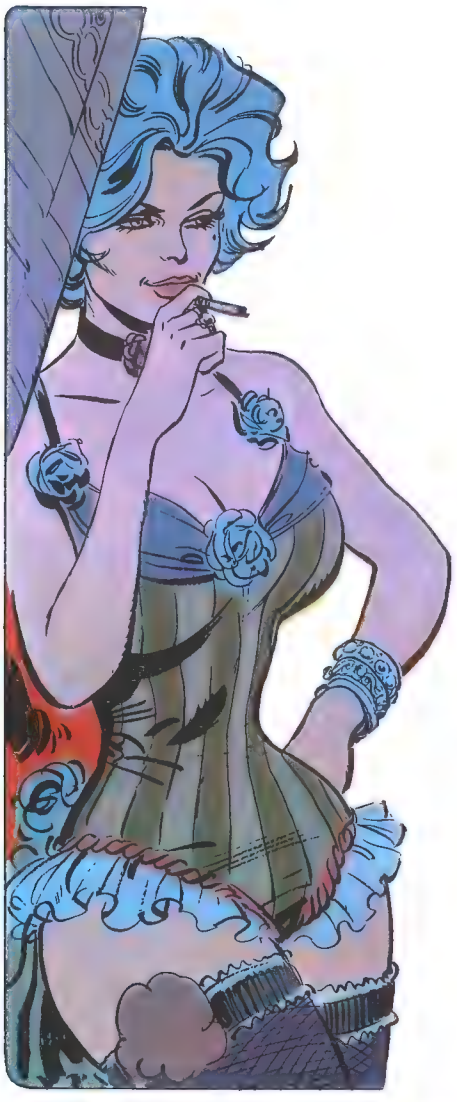
Katie Marsh da una lección de valentía a los hombres de Silver Creek...

© Giraud – Charlier – Dargaud



... pero siempre esperará a Blueberry.

© Giraud – Charlier – Dargaud



Chihuahua Pearl es una mujer con múltiples talentos.

© Giraud – Charlier – Dargaud

Chihuahua Pearl se muestra segura de su feminidad y no duda en usarla en su provecho. Aventurera cínica y sin escrúpulos, solo tiene un objetivo: hacer fortuna con la mayor rapidez posible.

Por tanto, solo contempla dos opciones: dar con un buen partido o bien echar mano del colt y el winchester. Ambas se le dan bien. Dotada para la intriga, especialista en el doble e incluso el triple juego, capaz de los peores engaños, hace lo que quiere con los hombres. Y siempre sin perder de vista sus intereses. Chihuahua escapa del papel que suele reservarse a las mujeres en los westerns de Hollywood. No es un ser frágil cuyo comportamiento, dictado por sus sentimientos hacia el protagonista, puede hacer dudar de su inteligencia. Chihuahua no tiene necesidad de conquistar, ni siquiera de seducir: actúa en el mismo plano que los hombres, incluso cuando llega el momento de recurrir a la violencia. Su capacidad de adaptación le permite sobrevivir en un mundo muy duro, tal como puede verse en *Arizona Love*.

Guffie Palmer representa todo lo contrario. Su personaje, aunque secundario, resulta muy entrañable. Su aparición, a menudo providencial, rescata a Blueberry de situaciones embarazosas. Tras sus inicios como actriz y, posteriormente, directora de una compañía de variedades, acaba regentando un prostíbulo, según se nos muestra en *Fuera de la ley*. Su decadencia la ha convertido en un vago reflejo de lo que fue, acosada por el miedo, el alcohol y la nostalgia de un esplendor que ya nunca volverá. Su terquedad la lleva a persistir en sus malos hábitos y acaba de la peor manera en *Angel Face*. La pobre siempre ha sido un juguete en manos de esos «chicos malos» en los que suele depositar demasiada confianza, ya sea por ingenuidad o por un inconsciente deseo de autodestrucción.

Chini, la *squaw* del ciclo de *Nariz Rota*, es también una mujer de fuste, con un carácter muy fuerte, animosa, valiente y leal a sus hermanos indios. Además, es el primer amor que se le conoce a Blueberry.

***Tres estampas del destino de Guffie Palmer en* El hombre del puño de acero, Fuera de la ley *y* Angel Face.**

© Giraud – Charlier – Dargaud

Los personajes femeninos de la serie se han ido alejando gradualmente de los modelos cinematográficos. Las producciones de Hollywood atribuyen a las mujeres dos tipos de comportamiento: la mujer hogareña, que aspira a que su hombre deje de correr aventuras y funde una familia, le dé hijos y se ocupe de las tierras, y la mujer fatal que, al darse cuenta de que el hombre de sus sueños no le hace caso, se empeña en destruirlo. Ambas se definen por su relación con los hombres. Charlier observó al respecto: «Es difícil ir en contra de la realidad. En el Oeste había pocas mujeres. O eran putas o eran granjeras».[5] La originalidad de Chihuahua radica en que precisamente desea escapar de su destino con una obstinación conmovedora.

La indómita Chini.
© Giraud – Charlier – Dargaud

EL MEXICANO

Otra gran figura del Oeste, el mexicano, suele responder al arquetipo del traidor, tanto en el cine como en la saga de *Blueberry*. Aparece por primera vez en *Tormenta en el Oeste*. Una banda de mexicanos vende armas y alcohol a los indios, ya en pie de guerra, un gesto que, en el universo del western, constituye uno de los crímenes más deplorables. Al mexicano se lo convierte en un ser desprovisto de escrúpulos. Cuando ejerce el poder, no respeta nada e impone su autoridad mediante el terror y la corrupción. Cruel y falto de todo sentido del honor, se vende sin dificultad. Además, suele ser impulsivo e irracional. En *Balada por un ataúd*, López hace gala de unos celos enfermizos, así como de una fatuidad rayana en la estupidez. Vigo, por su parte, es un bribón, un militar mediocre, incapaz de cumplir su palabra. El mexicano es cobarde y suele atacar por la espalda. Su aspecto oscila entre el desaliño y la pomposidad.

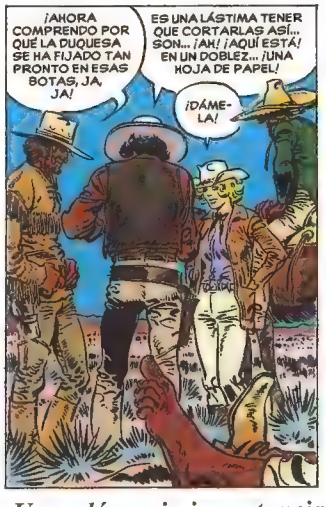
Blueberry se refiere a los mexicanos con palabras desdeñosas: los trata de brutos y piojosos. En todas sus aventuras, suele enterrar a sus enemigos, salvo en una ocasión, en *Balada por un ataúd*, en que Chihuahua abate a un mexicano. Y no es por descuido, ya que en la página siguiente da cristiana sepultura al cuerpo de Trevor.

A lo largo del ciclo del tesoro sudista, se burla de las autoridades mexicanas y se comporta como un auténtico bandido, algo comprensible hasta cierto punto, ya que su misión carece de legitimidad al otro lado de la frontera. No tiene ningún reparo en masacrar a los hombres de López, a los que quema, dispara a bocajarro, hace saltar en pedazos o tira por un puente. Algunos pasajes, por su crueldad, recuerdan a *Grupo salvaje*, la película que Sam Peckinpah estrenó en 1969.

La única excepción a esta imagen tan oscura como injusta la encontramos en el personaje de Pinto, que aparece en *La pista de los navajos*. Blueberry se gana su apoyo, aunque no las tiene todas consigo. El viejo mexicano muere cuando intenta defenderlo luchando por una causa que ni siquiera es suya. Por lo que se refiere a Vigo, es un caso peculiar, ya que pese a ser un traidor, en *La última carta* tiene un final honroso que parece redimirlo.

En* Tormenta en el Oeste *podemos ver al mexicano tal como aparece siempre en* Blueberry*: convertido en el arquetipo del traidor.
© Giraud – Charlier – Dargaud

La vida cotidiana en México.
© Giraud – Charlier – Dargaud



Un cadáver sin importancia.
© Giraud – Charlier – Dargaud

(5) Libération, *op. cit.*

Vigo, el militar sin honor.

© Giraud – Charlier – Dargaud

Un oficial de policía en **El hombre que valía 500.000 $.**

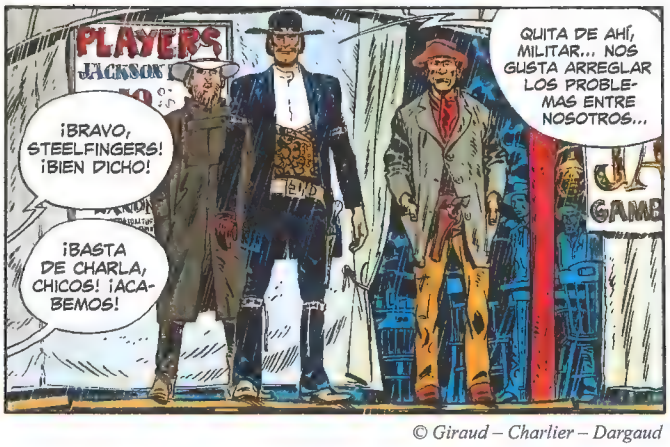
© Giraud – Charlier – Dargaud

La suerte que se reserva a los traidores.

© Giraud – Charlier – Dargaud

En el imaginario cinematográfico del western, el mexicano encarna al traidor por excelencia. Probablemente se deba a un viejo rencor, aún vivo, que se remonta a la matanza de El Álamo, acaecida en 1836. Con todo, sería injusto afirmar que Charlier comparte el desprecio que Blueberry siente por esas gentes. Tan solo quería reflejar la mentalidad de la época.

Un grupo muy poco recomendable. Jethro Steelfingers en sus mejores tiempos.



© Giraud – Charlier – Dargaud

LOS PROSCRITOS

Gir y Charlier comparten el mérito de haber creado a algunos de los mejores canallas de la historia del tebeo. Muchos de sus villanos se han convertido en figuras inolvidables.

No siempre ha sido así: en *El hombre de la estrella de plata*, apenas tienen interés. Sin embargo, todo parece cambiar en el ciclo del ferrocarril. En *El caballo de hierro,* aparece Jethro Steelfingers, el primer malvado que posee unos rasgos originales. Por su aspecto, recuerda a Jack Palance en *Raíces profundas* (1953), la película de George Stevens. Su apodo se debe a su mano postiza

de acero. Con todo, sigue siendo un criminal de poca monta, un sicario de los directivos de la Central Pacific. Con el paso del tiempo, se independiza y pierde mucho de su interés al convertirse en un vulgar ladrón de trenes.

Prosit Luckner es muy distinto. No en vano, es el protagonista de *La mina del alemán perdido* y *El fantasma de las balas de oro*. Actúa en solitario. Con su barrigón y su cara de gato viejo, se halla a medio camino de lo trágico y lo cómico. De gran astucia, sabe enredar, jugar con la credulidad y las pasiones humanas, y ganarse a la gente con mentiras.

En *La mina del alemán perdido* aparecen también Cole y Wally, dos asesinos despiadados que no tienen nada que envidiar a sus colegas cinematográficos. Con sus rostros impasibles y su elegancia calculada, recuerdan a un par de buitres. Su originalidad radica, en buena parte, en la relación que mantienen: uno es el maestro y el otro, el aprendiz. Wally, el mayor, atempera el ímpetu de su joven compañero y se esfuerza por inculcarle las reglas del oficio. A diferencia de Jethro Steelfingers, jefe de una banda, tanto Prosit como los dos asesinos trabajan en solitario. Su debilidad numérica los obliga a aguzar el ingenio. En cierto modo, y desde este punto de vista, tanto *La mina del alemán perdido* como *El fantasma de las balas de oro* recuerdan a *El bueno, el feo y el malo* (1966), la película de Sergio Leone.

Los villanos que aparecen en la saga suelen atenerse a las leyes del género y cumplen escrupulosamente con su papel. Sin embargo, en *El jinete perdido*, Charlier crea a uno, Finley, con el que se propone plasmar el destino trágico de todo pistolero. Su vida está envuelta en un halo fatídico: el hecho de haber combatido en las filas sudistas lo condena a convertirse en un renegado en su propio país, pese a haber luchado con valentía y un innegable sentido patriótico. Para escapar de la humillación, se refugia con sus hombres en México, donde malvive dando golpes de poca monta. No obstante, conserva el honor y la nobleza que, en otras circunstancias, habrían hecho de él un héroe. Solo el destino tiene la culpa de que Blueberry sea su enemigo. De hecho, ambos aúnan esfuerzos para luchar contra un adversario común —mexicano, por supuesto— en varias ocasiones que Blueberry aprovecha para despertar la nostalgia y la fibra patriótica de su aliado. En *El jinete perdido* y *La pista de los navajos*, Finley se halla en la frontera entre el bien y el mal. No tardará en decidirse: en el ciclo del tesoro sudista optará, junto con sus hombres, por este último y confirmará así su derrota. Sea como fuere, es innegable que los villanos, en este ciclo, poseen una hondura fuera de lo común.

En cambio, en el ciclo centrado en el asesinato de Grant nos encontramos con un buen número de criminales sin demasiado relieve. Solo destaca Angel Face, un asesino muy peculiar que debe su apodo a su rostro, de facciones algo femeninas.

Prosit Luckner se presenta.

© Giraud – Charlier – Dargaud

Los asesinos Cole y Wally.

© Giraud – Charlier – Dargaud

Finley y uno de sus socios.

© Giraud – Charlier – Dargaud

Angel Face comprueba sus armas.
© Giraud – Charlier – Dargaud

La última carta nos brinda el último avatar del villano. En este caso, se trata de El Tigre, un bandido francés de origen aristocrático que se refugia en México y cuya vida está amenazada por una enfermedad incurable.

En *Mister Blueberry*, los bandidos dejan de ser criaturas de ficción. Los hermanos Clanton y Mc Lowery se hicieron un hueco en la historia y la leyenda del Lejano Oeste después de haber provocado el célebre ajuste de cuentas que tuvo lugar en el O.K. Corral.

Al prestar a sus personajes motivaciones humanas, Charlier rompió con los estereotipos que habían convertido a los «malos» de los tebeos en seres de una pieza. La linde entre el bien y el mal se torna borrosa. Blueberry incluso llega a disparar por la espalda a un adversario, tal como puede verse en la página 27 de *Angel Face*. Con todo, y pese al talento y la complejidad que Charlier desplegó en sus narraciones, nunca quiso proponer una relectura del género llevando los cambios hasta sus últimas consecuencias. Ni siquiera se planteó su evolución.[6] En última instancia, los actos le interesaban menos que las pasiones humanas que las originan. «Uno se pregunta por qué suceden las cosas [...], pero en realidad hay muchos intereses ocultos que interfieren y muchas personas que, entre bambalinas, representan su propio papel».[7]

Ike Clanton, convertido en personaje de historieta.
© Giraud – Charlier – Dargaud

¿HÉROE O ANTIHÉROE?

> «A medida que me interesaba por el Oeste, [...] me daba cuenta de que estaba lleno de fracasados: los regimientos estaban formados por todas esas gentes de las que uno querría deshacerse, un poco como esos batallones de infantería que luchaban en África».
>
> Jean-Michel Charlier, *L'univers de Gir*, Dargaud, 1986.

Una personalidad compleja

«He tratado de escribir una historia que no sea la eterna aventura del jinete solitario que se va al final de cada álbum».[8] Charlier concibió a Blueberry como una especie de antítesis de Buck Danny. En cierto modo, era un modo de reaccionar contra los héroes tradicionales, aunque sin rechazar sus valores. Blueberry no conoce el miedo, sabe mantener la calma, toma decisiones, cree en Dios y entierra a los muertos (salvo si se trata de mexicanos, claro). Guarda mucha relación con los personajes a los que encarnaban Gary Cooper o Burt Lancaster, aunque su indisciplina y su físico, poco ortodoxo, marcan la diferencia.

Al principio, se presentaba como un cínico que estaba de vuelta de todo. En el tercer álbum, *Águila Solitaria*, se muestra con ese aspecto áspero y sudoroso que ya no abandonará.

Hasta *La pista de los sioux*, y pese a su carácter, se comporta como un soldado valiente: pone su astucia y su coraje al servicio del ejército. Es un héroe.

(6) Como lo hará, por ejemplo, Clint Eastwood en su western Sin piedad, *con el que entierra de una vez por todas la imagen mugrienta del Oeste.*

(7) Autour du scénario, *op. cit.*

(8) Libération, *op. cit.*

La hoja de servicios de Blueberry.

© Giraud – Charlier – Dargaud

Sin embargo, después de la campaña del general Cabellos Rubios, la lucha contra los indios se le hace insoportable. Las guerras indias desaparecen de los siete álbumes siguientes y Blueberry queda en una situación incómoda. ¿Por qué causa puede tomar partido? En *La mina del alemán perdido* y *El fantasma de las balas de oro* aparece convertido en sheriff, aunque sin demasiada convicción. Todo cambia a partir de *Chihuahua Pearl*.

El héroe baja de su pedestal y se une a los humanos. Blueberry trabaja por dinero y, por lo tanto, debe abandonar el panteón de los héroes puros, al que le costará mucho regresar. Su aventura en México plantea numerosas dudas y Blueberry, incapaz de responderlas, opta por el cinismo. Quizá la única manera de denunciar las incoherencias de este mundo consista en asumirlas y acentuarlas. Se trata de una salida elegante, pero solo le permite guardar las apariencias. Y no por mucho tiempo.

La serie experimenta a partir de entonces una inversión de valores análoga, aunque menos osada, a la que tuvo lugar en el cine. La influencia de los últimos westerns es palmaria. El ciclo del tesoro sudista se publicó entre 1970 y 1975, en un momento en que los héroes de una pieza ya habían desaparecido de la gran pantalla. Y Blueberry, quizá en un intento por acentuar su decadencia moral, nunca se ha mostrado tan sucio y desaliñado.

Blueberry, cuando aún era teniente.

© Giraud – Charlier – Dargaud

Blueberry paga por sus errores.
© Giraud – Charlier – Dargaud

La decepción cunde.
© Giraud – Charlier – Dargaud

El odio, un sentimiento que le era desconocido hasta entonces.
© Giraud – Charlier – Dargaud

Un destino trágico

«Blueberry es un personaje que, a partir de los parámetros que establecí al principio, se ve empujado hacia un destino inevitable».[9] Quizá sería mejor hablar de fatalidad. Blueberry pierde el control de su destino en el ciclo del tesoro sudista. Para empezar, no elige su misión: se le impone. Hasta entonces, solía tomar la iniciativa siempre, presentándose como voluntario y obedeciendo solo unas directrices o unas órdenes puntuales. Incluso en *La mina del alemán perdido*, su comportamiento se atiene solo a la ley. A partir de ese momento, deberá actuar sin ningún tipo de instrucción previa. Su situación comienza a degradarse a medida que avanza la historia. Nada parece tener sentido y los errores se multiplican. Debía recuperar el tesoro con la mayor discreción posible… y a la vista está el resultado. Confió en Vigo en un alarde de ingenuidad imperdonable. Cuando se lo deja solo, queda claro que Blueberry es incapaz de comportarse de manera coherente. Lo pagará caro. Muy pronto pierde el control de los acontecimientos. En *Fuera de la ley*, no es más que un hombre desesperado que decide abandonarse al destino. Consciente de su derrota, ya no quiere tomar ninguna decisión y asume las consecuencias de haber faltado a las leyes del heroísmo. Al convertirse en un mero peón de la conspiración contra Grant, inicia una etapa vital en la que intentará expiar su pecado. En *Angel Face*, toda una ciudad está dispuesta a darle caza. No le queda más remedio que huir. E intentará salvar su piel y la de Grant.

En *Nariz Rota*, nos enteramos de que Blueberry se ha refugiado entre los apaches. Su regreso al orden, representado por la tribu, le permite recuperar su naturaleza heroica. Su vida como proscrito le ha enseñado que, si desea seguir siendo un héroe, debe moverse siempre dentro de un mundo organizado. A partir de ese momento, intentará establecer relaciones de influencia, dar directrices, representar un papel carismático. En este álbum y los siguientes, acepta una misión de claro carácter religioso: conducir a los indios hasta tierras mexicanas para salvarlos de las persecuciones de los blancos. El hecho de llevar a la tribu hasta la tierra prometida lo obliga a tomar decisiones. En esta ocasión, la causa es noble y deberá recurrir a la astucia y no a la violencia. Los tiempos han cambiado: los blancos se han vuelto malos. Sin embargo, cuando llega el momento de escoger bando, Blueberry prefiere luchar contra los apaches. Y lo hará sin demasiados remordimientos. Al fin y al cabo, se trata de «indios malos» que atacan la guarnición de Fort Bowie.

Con *La última carta*, Blueberry, aún en pleno proceso de redención, parece haber perdido fuerzas. Carece de ilusiones. De pronto, todos los personajes han envejecido. En *El final del camino*, se nos presentan con rostros demacrados, envejecidos. Y Blueberry por primera vez se muestra como un héroe iracundo, dominado por el odio.

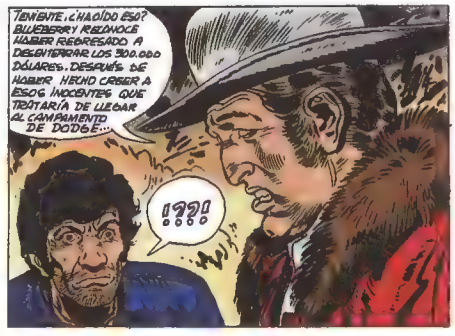
(9) *Charlier,* Libération, *op. cit.*

Arizona Love supone un caso aparte. El orden se ha establecido de nuevo y todos los actos de Blueberry obedecen a lo que siente por Chihuahua Pearl. En *Mister Blueberry*, «va a la suya y se juega hasta el alma», como dice Wyatt Earp. Indiferente —al menos en apariencia— a la tragedia que lo rodea, se resiste a abandonar la mesa de póker. Esta vez la historia parece que pasa por su lado sin hacerle caso. Quizá nuestro héroe ha alcanzado su ideal personal.

Blueberry reconduce su vida.
© Giraud – Charlier – Dargaud

Blueberry y el ejército

Blueberry es un soldado muy peculiar. De *Fort Navajo* a *Águila Solitaria*, viste uniforme, aunque sus peripecias lo llevan muy lejos de la guarnición. En *La pista de los navajos*, se lo ve sobre todo con ropa de civil, ya que a partir de entonces pasará a trabajar para el ejército en misiones especiales. Sin embargo, su nuevo estatus no implica que se haya independizado de la vida castrense, pues periódicamente debe seguir rindiendo cuentas a sus superiores. Esta situación se volverá en su contra, como se aprecia en el ciclo dedicado al tesoro sudista. *La pista de los sioux* adquiere así un valor premonitorio, sobre todo cuando se lo acusa injustamente de haber robado el salario de los trabajadores tras haber actuado por iniciativa propia de un modo demasiado arriesgado. Tras *El general «Cabellos Rubios»*, un álbum en que el ejército vuelve a estar presente de principio a fin, Blueberry se ve obligado a abandonar el uniforme. Ha llegado el momento de recuperar el tesoro sudista. A partir de entonces, ya no se lo identificará como un justiciero. Ya no defenderá la ley y el orden, sino todo lo contrario: su misión lo llevará a México para realizar un robo. Y a partir de *Balada por un ataúd*, deberá huir de sus antiguos camaradas de armas.



Primeras acusaciones en
La pista de los sioux.
© Giraud – Charlier – Dargaud

A decir verdad, Blueberry ocupaba una posición muy ambigua en el seno del ejército desde el principio de la serie. En *Fort Navajo* siente compasión por los indios y, llevado por su sentido del honor, muestra su desagrado por el ataque, a todas luces injusto, que Bascom se dispone a perpetrar y busca el modo de que las víctimas escapen. Siempre se comportará de ese modo ante un conflicto moral. En el fondo, Blueberry reconoce su deber para con los militares. Pero no siempre acepta sus métodos, sobre todo cuando chocan con sus principios. Quizá es el único que se ha creído el cuento de la guerra limpia.

Aunque la deserción sería la única salida lógica, ni siquiera se la plantea. De hecho, critica con dureza a Crowe, el mestizo que deserta en *Tormenta en el Oeste* llevado por sus convicciones. Y cuando, tras muchas peripecias, acabe en prisión, deseará con todas sus fuerzas que rehabiliten su nombre y le permitan volver a filas. Para Charlier, «un personaje que no evoluciona dentro de los límites del carácter que se le ha dado y del contexto en el que se encuentra es un personaje falso»[10]. Gir sacó a Blueberry de ese callejón sin salida al obligarlo a abandonar el ejército. Solo de ese modo podía controlar de nuevo su destino.

Blueberry condena a Crowe
de manera apresurada.
© Giraud – Charlier – Dargaud

[10] Autour du scénario, *op. cit.*

Téngase en cuenta que se había alistado a los diecisiete años, durante la Guerra de Secesión, y su vida había estado marcada por el uniforme y la violencia. En los álbumes, se percibe muy bien la incapacidad del personaje para moverse en un entorno cotidiano. No es raro que le cueste tanto relacionarse con mujeres.

Blueberry y las mujeres

Charlier describió así a su personaje: «Blueberry es un pringado que estropea todo lo que toca, incluidas sus historias con las mujeres».[11] A nadie puede extrañarle tratándose de un hombre cuya vida transcurre entre fuertes y caminos. Sus tratos con féminas suelen darse en el momento menos indicado, cuando la urgencia y el peligro impiden cualquier tipo de efusión sentimental. Y, al volver la calma, se muestra torpe y las deja partir. Todo apunta a que no las entiende. En *El hombre de la estrella de plata* adopta una actitud paternalista y burlona con Katie Marsh y pierde el control cuando intenta comportarse con ternura. En la serie, las mujeres se comportan con una determinación mayor que los hombres y no se dejan arredrar por sus exhibiciones de fuerza. Cuando esto ocurre, Blueberry no puede más que comportarse con cautela. Por eso recurre a la ironía e incluso a la burla cuando se encuentra con Chihuahua Pearl.

Cuando el héroe pierde su entereza.
© Giraud – Charlier – Dargaud

Con todo, su presencia no deja indiferentes a las damas. En *Angel Face*, tres mujeres le brindan una ayuda providencial justo en un momento en que toda la ciudad de Durango le pisa los talones. Esas tres mujeres, además, hacen que esos bravucones queden como imbéciles al dejar que los seduzcan. Como es de esperar, la relación con Blueberry no va más allá de lo que se intuye: sus salvadoras solo albergan un sentimiento maternal hacia ese desgraciado. Habrá que esperar a *La larga marcha* para que nuestro héroe corteje a una dama. Y aun así lo hace de una manera risible. Su comportamiento no parece muy sincero y al final, sin demasiados remordimientos, cede Chini a Vittorio. El orden se impone de nuevo en *La tribu fantasma*. El amor de Chini ya constituye una amenaza para la integridad del héroe. Para Blueberry, la acción se convierte en un modo de contrarrestar el amor y evitar que su universo se resquebraje. Quizá por esta razón un héroe no puede casarse nunca ni ceder a sus encantos, al menos, hasta que el peligro se haya conjurado por completo. Blueberry no romperá esta regla: aguardará hasta *El final del camino* para alcanzar su destino, en la más pura tradición hollywoodiense y casarse con Chihuahua. O eso imagina.

Blueberry, enamorado.
© Giraud – Charlier – Dargaud

El amor implica siempre la desaparición del héroe, quien debe renunciar a su condición si desea proteger a su amada. Y, si así fuera, ya no habría más historias que contar. En la primera versión de *Arizona Love*, Chihuahua desaparece con el dinero del pobre Blueberry, quien se ve obligado a reemprender sus aventuras. Nuestro teniente se libra por los pelos. Cuando Gir pasa a ocuparse

(11) Libération, *op. cit.*

de los guiones, opta por romper con las convenciones del relato amoroso. Pearl se convierte así en la verdadera protagonista de la historia. Tras ceder a los intentos de Blueberry, en la página 16 se arrepiente y confiesa que lo hizo porque le daba lástima. Por si fuera poco, resume lo que espera de un hombre en los términos siguientes: «¡Precisamente por eso escogí a Stanton! Él, por lo menos, tiene todo lo que necesita una mujer… Oro… Posición social… Seguridad…». A partir de entonces, las posibilidades de Blueberry son bastante escasas. Se da cuenta de que sus sentimientos, por muy sinceros que sean, no bastan para despertar el interés de Chihuahua, quien lo culpa de haber «pasado tanto tiempo en compañía de esos militaruchos» que no la entiende. Justo en el momento en que ella intenta engatusarlo, decide hablarle de su fortuna y, como es de esperar, la joven cae de nuevo en sus brazos. Poco después, se escapa con su dinero. El amor es un mero recurso para arrimarse al sol que más calienta. El único amor de Chihuahua, el único al que es fiel, es el dinero. Blueberry siempre valdrá menos que una saca llena de billetes.

Nuestro héroe se muestra desesperadamente ingenuo, incapaz de comprender la psique femenina. Incluso llega a proponerle irse con él a vivir en un rancho. A ella, que sueña con las luces de la ciudad. ¿Acaso Blueberry estaba tan ciego como para creer que podría cambiar sus sentimientos? O acaso esta aventura no sea más que una forma de deshacerse de una vez por todas de sus últimas ilusiones.

Al final, Blueberry se convierte en el ángel de la guarda de Chihuahua: la salva de Traber y le entrega parte de su dinero. Un bello gesto, aunque completamente inútil, ya que la joven ha decidido casarse con Stanton y disfrutar de su fortuna. Con todo, no cabe duda de que Blueberry saldrá de esta aventura muy cambiado. Sabemos que es un personaje complejo, construido sobre un sistema de contradicciones que se plasma de un episodio a otro. Expulsado de esa especie de gran familia que es el ejército y lejos del fuerte, al que considera poco menos que su hogar, Blueberry se siente huérfano. Y deja de comportarse como un adulto. Recurre a la fuerza y a la violencia, sí, pero sin que sirva de mucho. No tiene poder sobre nada ni nadie.

Su capacidad heroica solo puede manifestarse en una estructura estable. Cuando las reglas del juego dejan de respetarse, lo echa todo a perder, como ocurre en *Balada por un ataúd*, o se pone en manos de la Providencia, a juzgar por *Fuera de la ley* y *Angel Face*. Cuando debe actuar por sí mismo, nada le sale bien. Su universo se desmorona. Solo es un niño con apariencia de adulto. Y, por si fuera poco, tenemos la impresión de que, además, Blueberry se ha comportado como un niño mimado. Sus compañeros lo saben muy bien, pues han tenido que soportar sus caprichos y, en ocasiones, incluso han tenido que protegerlo de sí mismo. Como Gir llegó a afirmar, con gran lucidez: «Un personaje como Blueberry nunca puede hacerse adulto».[12]

La felicidad soñada.
© Giraud – Charlier – Dargaud

La larga marcha.
© Giraud – Charlier – Dargaud

[12] Scarce Annual, *1988*.

Un magnífico fuerte de factura cinematográfica.

© *Giraud – Charlier – Dargaud*

EL OESTE DE GIR

El trabajo de Gir está mucho más anclado al cine. «Mi problema no estribaba tanto en la autenticidad etnológica sino en la autenticidad del espectáculo, entendido al modo hollywoodiense».[13] Veamos cómo se traduce en el papel ese espíritu propio del western y cómo integró la evolución del género.

HOLLYWOOD

El western hollywoodiense, en su forma más pura, alcanzó su cenit en las décadas de 1940 y 1950. *Blueberry*, al menos al principio, forma parte de esa tradición. El primer ciclo de sus aventuras recuerda inevitablemente a las películas de John Ford. El paralelismo es más sencillo en la medida en que las historias se centran en las guerras indias y el papel de la caballería, un tema que trató mucho el gran director estadounidense y con el que creó sus obras más hermosas, como *Fort Apache* (1948), *La legión invencible* (1949) y *Río Grande* (1950), cuyos personajes acabaron por convertirse en arquetipos del género.

En los primeros álbumes, la serie se acerca al western en su vertiente más espectacular. Al igual que en el cine, hay muchos personajes, se da gran importancia a los extras, abundan las escenas de acción y se cuida la elección de los decorados, sobre todo cuando la trama se desarrolla en exteriores. Gir da rienda suelta a su talento como paisajista a la hora de plasmar la inmensidad del Oeste. La narración transcurre, al principio, en Arizona, que tan bien conoció Ford, y en especial en Monument Valley, en la frontera con Utah, con sus célebres montañas rocosas, que aparecen en *La diligencia* (1939) y *Centauros del desierto* (1956), así como en las primeras planchas de *Fort Navajo*. En las películas de Ford, esos lugares, de una belleza arrebatadora, adquieren una dimensión casi religiosa. Esta concepción del paisaje natural ejerce una influencia decisiva en la obra de Gir. Sin embargo, cuando aparecieron las primeras aventuras de *Blueberry*, el género había cambiado mucho: el spaghetti western se hallaba en pleno apogeo. Sergio Leone había hecho trizas las convenciones con películas como *Por un puñado*

[13] L'univers de Gir, *Dargaud, 1986.*

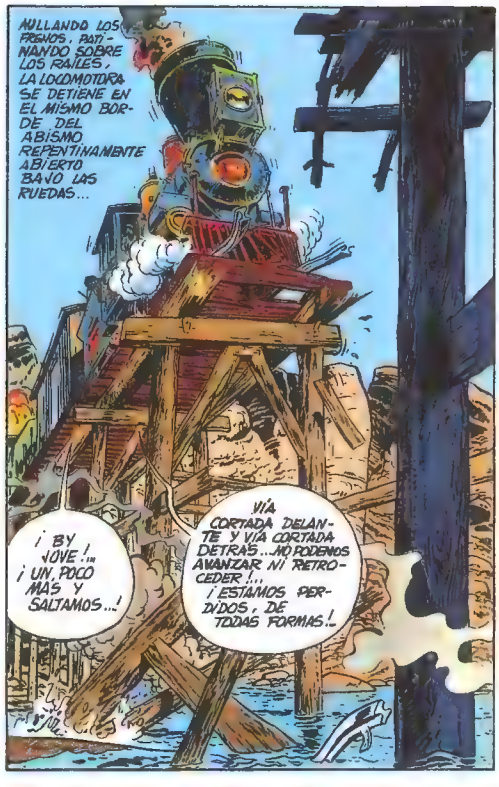
Hollywood, en papel.
© Giraud – Charlier – Dargaud

de dólares (1964), *La muerte tenía un precio* (1965) y *El bueno, el feo y el malo* (1966). Pero Jean Giraud prefirió mantenerse fiel al clasicismo y evitó el barroquismo de los cineastas italianos. En sus páginas, no abusa del contrapicado ni de la profundidad de campo, con planos generales o primeros planos demasiado acentuados. La influencia del cine es mucho más evidente en las escenas de acción. Ahí sí echa mano de una gran variedad de efectos cinematográficos. En las secuencias de persecución, los guerreros indios emergen a ambos lados de la viñeta. Evita colocarlos en el centro como si quisiera soslayar la presencia de la cámara y acentuar así el dinamismo y la sensación de amplitud, como si estuviese rodando en cinemascope. Los indios, al recibir un disparo, caen con sus monturas en primer plano, mientras sus compañeros prosiguen su marcha por atrás.

Las aventuras de *Blueberry* cuentan con todos los ingredientes del cine americano. **El ejército**, y en especial la caballería, adquieren un gran protagonismo. Gir representa los uniformes y el resto de equipamientos con gran minuciosidad, incluso cuando debe retratar a un contingente bastante numeroso avanzando en una columna por un vasto territorio hostil.

Los fuertes, en cambio, tienen un papel secundario en la serie, con excepción de los dos primeros álbumes. Aunque en *Fort Navajo* el edificio posee un aspecto bastante modesto, con el paso del tiempo, Gir incorporará una gran cantidad de detalles en los soberbios planos generales, que no tienen nada que envidiar a los del cine.

El tren tal vez sea el elemento más espectacular del western. Cuando la aventura se centra en las obras de tendido de las vías, y a diferencia del cine, Gir no se detiene demasiado en el esfuerzo de las gentes que colocan los raíles o dinamitan montañas. Sus álbumes del ciclo de *El caballo de hierro* comienzan con planos generales de los campamentos donde viven y trabajan los obreros para recrear el ambiente y el momento histórico en los que se desarrollará la trama. El tren aparece con una única finalidad: convertirse en la víctima de un asalto. Y al igual que en la gran pantalla, se nos presenta como si de un gran juguete se tratase. Gir dibuja la locomotora con gran cariño: su chimenea que arroja un humo espeso, su gran faro, sus barras de cobre… Gir y Charlier, como si fueran un par de niños, y tal como



Una situación complicada.
© Giraud – Charlier – Dargaud

habían hecho antes los directores estadounidenses, experimentan un placer algo malicioso cuando provocan el descarrilamiento de esas maravillas mecánicas. Cuando se asalta un tren, hay que hacerlo al abordaje. Los ladrones tienen que galopar a su lado, saltar del caballo y agarrarse como puedan a alguna parte del coche. También cabe la posibilidad de inmovilizar la locomotora o buscar el modo de que descarrile. La técnica requiere una cierta maña y puede volverse contra sus autores si los pasajeros convierten el tren en un parapeto desde el que defenderse. Gir aprovecha estas escenas para crear secuencias de antología: multiplica los ángulos de visión sobre el convoy en aras de un mayor dinamismo. El objetivo va y viene, y se alternan los planos a ras de suelo con los picados. Los descarrilamientos o los planos en que se muestra una pesada máquina sobre un puente de madera de aspecto endeble, con toda su espectacularidad, deben mucho al cine.

***Un intento de tomarse la justicia por la mano en* La mina del alemán perdido.**

© Giraud – Charlier – Dargaud

La ciudad, en cambio, no tiene tanta importancia como en la gran pantalla. Aparece muy poco en la serie, salvo en *El hombre de la estrella de plata*, *Angel Face* y *Mister Blueberry*. No hay duelos en la calle mayor. La acción, cuando se desarrolla en un entorno urbano, se centra en dos polos: el *saloon* y la oficina del sheriff. Esta puede sufrir el asedio de un grupo de gente enfurecida dispuesta a linchar a alguien. Por lo general, tras envalentonarse en el *saloon*, los miembros del comando se dirigen con paso decidido a la oficina del sheriff para cobrarse la justicia por su mano. Las ciudades y pueblos que dibuja Gir nos resultan muy familiares, con sus edificios de madera y sus letreros coloridos, su calle principal embarrada o quemada por el sol, sus aceras porticadas y sus abrevaderos. La llegada de un forastero siempre despierta sospechas. Y no es para menos: siempre hay que recorrer la calle mayor bajo la mirada y los comentarios de los honrados ciudadanos.

El *saloon* es, junto con la calle mayor, el escenario de todos los actos violentos que tienen lugar en la ciudad. Allí se va a jugar a las cartas. Las partidas suelen terminar mal y alguno de los participantes debe sufrir las burlas o directamente el desafío de alguien. En sus dependencias, puede haber un casino, un cabaré ruidoso en el que una cantante exhibe sus encantos o, incluso, algunas prostitutas. Sin duda, es el lugar adonde van todos los chicos malos. Y la serie cumple a rajatabla con la tradición. Cuando estalla una pelea, el sheriff irrumpe, pone orden y la mayor parte de los parroquianos emprende la huida. Qué duda cabe que su espacio se presta a las escenas de acción. Cuando se desata un tiroteo, basta con saltar tras la barra o tumbar una mesa para usarla como parapeto. La situación permite puntos de vista muy distintos: desde la barra, donde quizá resistan los protagonistas, desde la posición de los adversarios —lo que da pie a juegos de plano y contraplano—, desde arriba, para ver el campo de batalla a vista de pájaro… Gir da rienda suelta a su pasión por el detalle y refleja todo, desde los primeros planos hasta el fondo, con gran minuciosidad. El *saloon* de las ciudades estadounidenses posee, además, un aspecto mucho más aseado que los de sus homólogos mexicanos.

La llegada de Cole y Wally a la ciudad.

© Giraud – Charlier – Dargaud

© Giraud – Charlier – Dargaud

El* saloon *americano.

El general «Cabellos Rubios», que puede considerarse un álbum de transición, da por terminado, al menos durante un tiempo, con el período hollywoodiense de Gir. Se trata de la historia más cinematográfica de toda la saga. Se adelanta en dos años a *Pequeño gran hombre* (1970), la película de Arthur Penn. Gir aprovecha al máximo los recursos de la gran pantalla. Abundan las escenas épicas: las panorámicas, los planos generales y las tomas en movimiento se suceden de manera frenética. El rigor con que se documentó convierte a estas páginas en una superproducción gráfica, análoga a los filmes de gran presupuesto. El relato es al mismo tiempo la exaltación de una estética guerrera, con esos planos en los que el movimiento parece competir con el color y el ruido, así como el ocaso del glorioso mito de la caballería. Habrá que esperar al ciclo sobre la huida de los apaches para que el legado de Hollywood vuelva a hacerse presente en la serie.

Un campo de batalla improvisado.

© Giraud – Charlier – Dargaud

Cole Crazy Timbley se despide de este mundo.
© Giraud – Charlier – Dargaud

La muerte de Angel Face.
© Giraud – Charlier – Dargaud

CINECITTÀ

«Cuando vi *Por un puñado de dólares*, me quedé petrificado en la butaca. No podía ni moverme. Sorprendió a todo el mundo».[14] La película se estrenó en 1964, cinco años antes que *La mina del alemán perdido*. La serie comenzaba a virar hacia el spaghetti western. La acción se centra en cuatro personajes, el escenario histórico ya no está tan definido y el ritmo de la narración se vuelve más pausado. El montaje de las viñetas posee un grado de sofisticación análogo al de los filmes italianos. Al igual que Sergio Leone, Gir se vale de los primeros planos para convertir los rostros en auténticos paisajes. Los detalles se acumulan. Los fondos y las multitudes desaparecen por un tiempo. El período italianizante llega a su cenit con *Chihuahua Pearl*.

En muchos sentidos, el western funciona como una puesta en escena de la muerte, a la que se presenta, bien como un acto banal, bien como un momento clave. El spaghetti western tiene su propia forma de representar la violencia y la muerte, como también lo hacen, en Estados Unidos, los llamados «westerns crepusculares», casi coetáneos. En el western italiano, la muerte se coreografía, mientras que, en su equivalente estadounidense, se muestra de manera más detallada.

Tanto en las aventuras de *Blueberry* como en el cine, los indios forman parte de una masa indiferenciada sobre la que se abre fuego. Los cuerpos caen: esa es la forma más habitual de morirse en un western. Las víctimas no interesan demasiado. Mueren y ya está. El acto de matar forma parte del relato, es una consecuencia más, y en el cine esas carnicerías acaban por tener un aspecto irreal. En *El general «Cabellos Rubios»*, se muestran por primera vez unas escenas bélicas cargadas de contenido emocional. Las matanzas de Allister suscitan pánico. Los hombres retroceden ante esa forma de morir tan sucia e innoble que da miedo y remueve las entrañas. El clima de ansiedad y violencia llega a su clímax. Nunca se había mostrado la muerte de una manera tan realista: la nieve aparece manchada por la sangre de los cadáveres apilados. Esta historia marca un punto de inflexión en el modo en que Gir describe la muerte.

Los autores se muestran especialmente duros con Blueberry. Giraud ha llegado a hablar del «masoquismo con el que se pone a prueba una y otra vez», y concluye: «a veces tengo la impresión de que hago una especie de *Justine* en el Far West».[15]

[14] Le Collectionneur de BD, *n.° 51.*
[15] Libération, *op. cit.*

Un encuadre digno de Sergio Leone.

© Giraud – Charlier – Dargaud

A partir de *La mina del alemán perdido*, el sufrimiento y la agonía se colocan en un primer plano. Basta pensar en Wally, al que muerde una serpiente de cascabel, o su socio. Gir nunca ha estado tan cerca del spaghetti western como en la escena en que Crazy cae abatido. Antes de desplomarse, permanece quieto por unos instantes, trastabilla, le falla la rodilla izquierda y pone los ojos en blanco. Gir captura el momento preciso en que Crazy Timbley abandona nuestro mundo. Ese gesto de agonía recuerda mucho a los planos fijos de las películas italianas. La serie pasa de representar la muerte de una manera ficticia a hacerlo de otra mucho más real. Del acto casi trivial se pasa a otro primordial. La muerte se vuelve cada vez más sucia. Los impactos de bala en los cuerpos dejan charcos de sangre. El acto de matar a alguien apenas tiene sentido. En *Balada por un ataúd*, Trevor cae asesinado después de que alguien le aseste un machetazo por la espalda para quedarse con sus botas.

El western nunca ha desaparecido. Desde mediados de la década de 1980, comenzó a cobrar un nuevo impulso gracias a *Silverado* (1985), de Lawrence Kasdan, y su vuelta al clasicismo, o al deseo de conocer la historia de una manera más fiel, como ocurre en *Bailando con lobos* (1990), de Kevin Costner, o en *Wyatt Earp* (1994), también de Kasdan, sin olvidarnos de *Sin perdón* (1992), de Clint Eastwood.

Blueberry, por su parte, asumió los nuevos tiempos. Tras hacer suya la causa apache a principios de la década de 1980, presenció el duelo que hizo célebre a Wyatt Earp. Por si fuera poco, también se convirtió en una estrella de cine. Tras varios intentos fallidos por llevar la serie a la gran pantalla —sobre todo el ciclo dedicado al tesoro sudista—, en 2004 se estrenó *Blueberry, la experiencia secreta*, una adaptación francesa que dirigió Jan Kounen con un resultado bastante discreto.

Una escena que no habría desagradado al marqués de Sade.

© Giraud - Charlier - Dargaud

LA FOTOGENIA DEL WESTERN

Según Marie-Ange Guillaume, «el ejército de los Estados Unidos nunca usó tirantes ni los indios se sujetaron el cabello con bandas con cuentas salvo en las historias de John Ford o *Blueberry*».[15] Con todo, el dibujo de Gir ofrece una

La realidad de las carnicerías de Mc Allister.

Giraud - Charlier - Dargaud

El auténtico Wyatt Earp. Compárese con Henry Fonda, Kirk Douglas, Kevin Costner o Kurt Russell, quienes han dado vida al sheriff en el cine.

Colección George Fronval

Virgil Earp, hermano de Wyatt.

© Giraud – Charlier – Dargaud

representación precisa y, al parecer, bastante exacta desde un punto de vista histórico. A decir verdad, en la saga, la fidelidad se limita a los atributos exteriores del western, es decir, al imaginario que desarrolló Hollywood. El western es ante todo una forma y esta debe conservarse. Indumentaria, decorados, accesorios, lugares…, todo tiene un porqué. La fábrica de sueños americana lleva muchos años suavizando la historia, eliminando las asperezas que pudiesen incomodar a los espectadores. El gran Fritz Lang, a propósito de su película *Espíritu de conquista* (1941), afirmó que su obra: «ha hecho que el público sueñe e incluso desee que el Far West hubiese sido realmente así».[16] Gir se inscribe en la misma tradición. Al contrario de lo que pudiera parecer, *Blueberry* no es un tebeo realista. Con todo, en *Mister Blueberry* parece apuntar a un western más auténtico. La apuesta es arriesgada, pero Gir estaba curado de espantos.

[16] *Citado por J. L. Rieupeyrout en* La grande aventure du western, *Éditions du Cerf, 1964.*

El verdadero Doc Hollyday.

Colección George Fronval

Doc Holliday. Compárese con Dennis Quaid en la película de Lawrence Kasdan o con John Carradine, que interpretó a Hatfield en* La diligencia *(1939), de John Ford.

© Giraud – Charlier – Dargaud

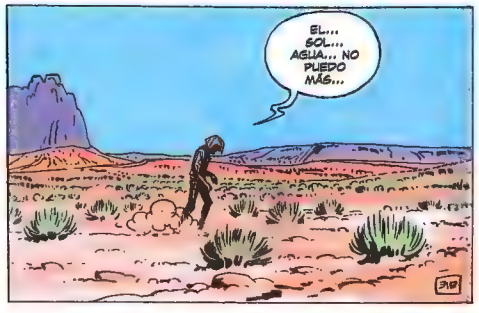
LA MAGIA DEL OESTE

LA NATURALEZA HOSTIL

El western cinematográfico siempre ha concedido gran importancia a los espacios naturales, tanto por razones dramáticas como estéticas. «La luz, la vegetación, los paisajes son inseparables de la magia del Oeste. Para reproducir todo eso, debes estar enamorado del Oeste, captarlo de manera intuitiva y misteriosa».[17] Gir confirmaba de este modo la atención que presta a la naturaleza y los decorados en la saga de *Blueberry*. Gaston Bachelard, gracias a sus trabajos sobre la interpretación de la naturaleza,[18] nos ofrece una guía muy valiosa para descubrir la magia del Oeste.

La naturaleza del western posee una fuerte carga imaginaria; se halla al servicio de la dramaturgia. Los autores recurren a localizaciones espectaculares por lo que representan. La verosimilitud es lo de menos. En el cine, como en la saga de *Blueberry*, la naturaleza se convierte en un entorno casi permanentemente hostil.

Desiertos mortíferos, ríos indomables, desfiladeros amenazantes, serpientes y animales de todo tipo… La naturaleza, siempre excesiva y violenta, depara mil trampas y obliga a mantenerse siempre alerta, incluso cuando llega el momento de descansar. Los personajes duermen cerca de su montura y, si es de noche, mantienen el fuego bien vivo para alejar a las alimañas. El blanco no es bienvenido. Debe pagar bien cara su negativa a obedecer las leyes de la naturaleza. Los indios, por el contrario, viven en una perfecta simbiosis con cuanto los rodea. En el western, incluso se les presenta como una emanación de esa fuerza. Su presencia, en cierto modo, amenaza los fundamentos sobre los que se erige la civilización del hombre blanco. En el cine, el indio aparece investido de unos poderes casi sobrehumanos que, en realidad, no son más que el resultado de su plena adaptación al entorno: se mezcla con el paisaje, se esfuma para, de pronto, aparecer sobre la cima de una colina. Puede camuflarse y permanecer inmóvil durante horas. Su capacidad de resistencia desafía toda comprensión. Da sentido a todo: al rastro de un animal, a un fenómeno natural… Sus ojos son penetrantes. Todas esas características pueden verse en el mestizo de *Un hombre* (1967), la película de Martin Ritt, o en Vittorio, uno de los personajes de *Nariz Rota*.



Cuando la naturaleza se vuelve hostil.
© Giraud – Charlier – Dargaud

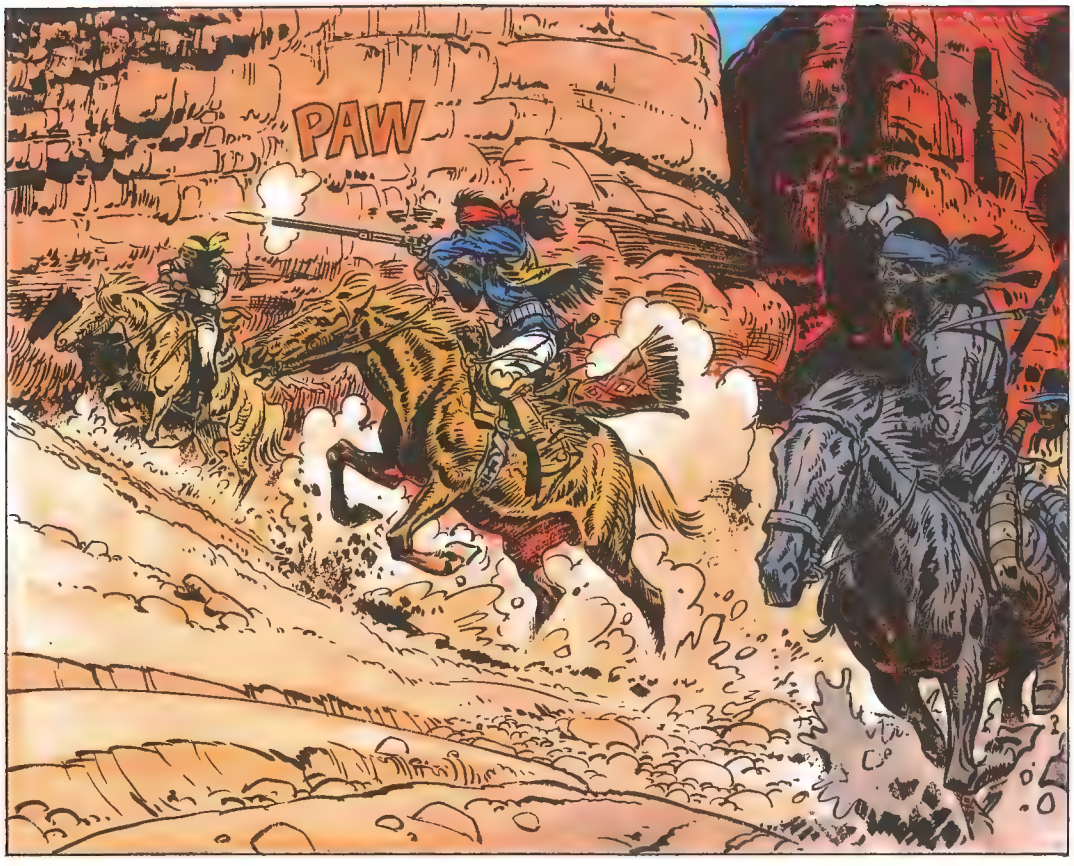
El misterioso poder de los indios.
© Giraud – Charlier – Dargaud

EL SIMBOLISMO DEL PAISAJE

En las historietas de Gir, el desierto y las rocas constituyen una presencia permanente. Pocos autores han sido capaces de darles una dimensión poética y una carga simbólica tan intensas, articuladas en torno a nociones como el espacio, la materia y la percepción.

[17] L'Univers de Gir, *op. cit.*

[18] La Terre et les rêveries de la volonté, La Terre et les réveries du repos, *Librairie José Corti, 1947.*



Los apaches confrontados a la realidad del espacio y la materia.

© Giraud – Charlier – Dargaud

EL ESPACIO

El movimiento

Al desplazarse, el individuo percibe la existencia física del espacio en términos de dimensión y materia. Las imágenes de Giraud dan la impresión de que los personajes se ven obligados a tomar conciencia de la realidad mediante su propia experiencia de la distancia, la materia y los elementos.

Observemos la imagen superior, tomada de *La mina del alemán perdido*. Los caballos se muestran en plena carrera, casi sin aliento, con la cabeza hacia abajo y las orejas gachas. Los jinetes acompañan su movimiento. La distancia que deben recorrer se hace muy presente. El desplazamiento y la materia se adivinan por el polvo que envuelve y cubre las patas, así como por la ropa y las crines que flotan en el aire. El sol se refleja con fuerza en las sombras de las rocas y los caballos, y también en el diminuto triángulo de cielo, de un azul intenso. Gir completa el conjunto de manera magistral con ese reflejo rojo en el abdomen de los caballos, producido por el reflejo del sol sobre la piedra ardiente.

Gir, mediante la representación (la imagen) y la sugerencia (el efecto de luz), da una nueva dimensión al dibujo y revela la poesía que se oculta tras el realismo. Sin embargo, en las escenas de acción, quizá se prefiera contemplar a un jinete apacible que se enfrenta al espacio en silencio, solo, ensimismado, encajado entre un cielo luminoso y una tierra candente.

La soledad y el silencio.

© Giraud – Charlier – Dargaud

La presencia obsesiva de la línea del horizonte.
© Giraud – Charlier – Dargaud

Lo horizontal y lo vertical

Lo horizontal pertenece al reino de lo posible. Moverse por el desierto o por una zona árida no presenta grandes dificultades. En la superficie horizontal del desierto, los límites del paisaje dejan de existir. Al igual que el océano, el desierto materializa el horizonte puro, la línea que separa el cielo y la tierra, el encuentro entre dos inmensidades que sugieren el infinito. La presencia de la línea del horizonte puede resultar obsesiva. Dondequiera que se mire, allí está, como si delimitara una circunferencia gigantesca, formada por inmensos segmentos de líneas rectas. El paisaje horizontal impone una visión panorámica —la mirada gira alrededor del eje vertical del cuerpo— y, en consecuencia, una dirección. El predominio de lo horizontal achata el espacio. En la saga de *Blueberry*, el desierto suele representarse en viñetas oblongas, en las que se pierde cualquier noción que nos ayude a orientarnos. Solo las rocas, con su presencia imponente, nos permiten movernos por ese vacío laberíntico.

Lo horizontal pertenece al reino de lo imposible. Si una simple colina ya ofrece un obstáculo, ¿qué podemos decir de un macizo rocoso? Sin duda, constituye todo un desafío: o lo evitamos o le hacemos frente, aunque para ello debamos seguir la única dirección sobre la que tenemos cierto control: la horizontal. Por eso se construyen carreteras o se tienden vías de ferrocarril, artimañas que nos proporcionan la ilusión de que podemos dominar también lo vertical. Sin embargo, la montaña se burla constantemente de ese fútil deseo.

La materia crea el espacio. Con su presencia, la roca rompe el reinado de lo horizontal. En la saga de *Blueberry*, salva al individuo de la ansiedad que causa el desierto. Estructura el espacio. Allí donde el desierto suprime cualquier dirección, la roca se convierte en un hito absoluto, una referencia. El aspecto sobrecogedor de esas moles que parecen brotar del suelo en medio de la nada recuerda mucho al Monument Valley. La belleza fascinante de ese tipo de paisaje, tan habitual en la obra de Gir, se explica por la presencia de un todo compacto y oscuro en medio de la nada. Lo lleno y lo vacío se muestran en la misma imagen. A partir de ese instante, el paisaje en *Blueberry* se convierte en una suerte de epítome del universo. Su desnudez muestra el momento preciso en que se estructura nuestro espacio; remite a los orígenes del universo. La naturaleza adquiere una dimensión mística y metafísica que escapa por completo a los personajes, inmersos en la acción. *La mina del alemán perdido* y *El fantasma de las balas de oro* representan la cima de esta confrontación entre el desierto, la roca y el ser humano. Este último sufre a lo largo del relato el influjo de las fuerzas que animan la naturaleza y lo superan.

Sin duda, Blueberry y Mc Clure asisten al nacimiento del mundo.

© Giraud - Charlier - Dargaud

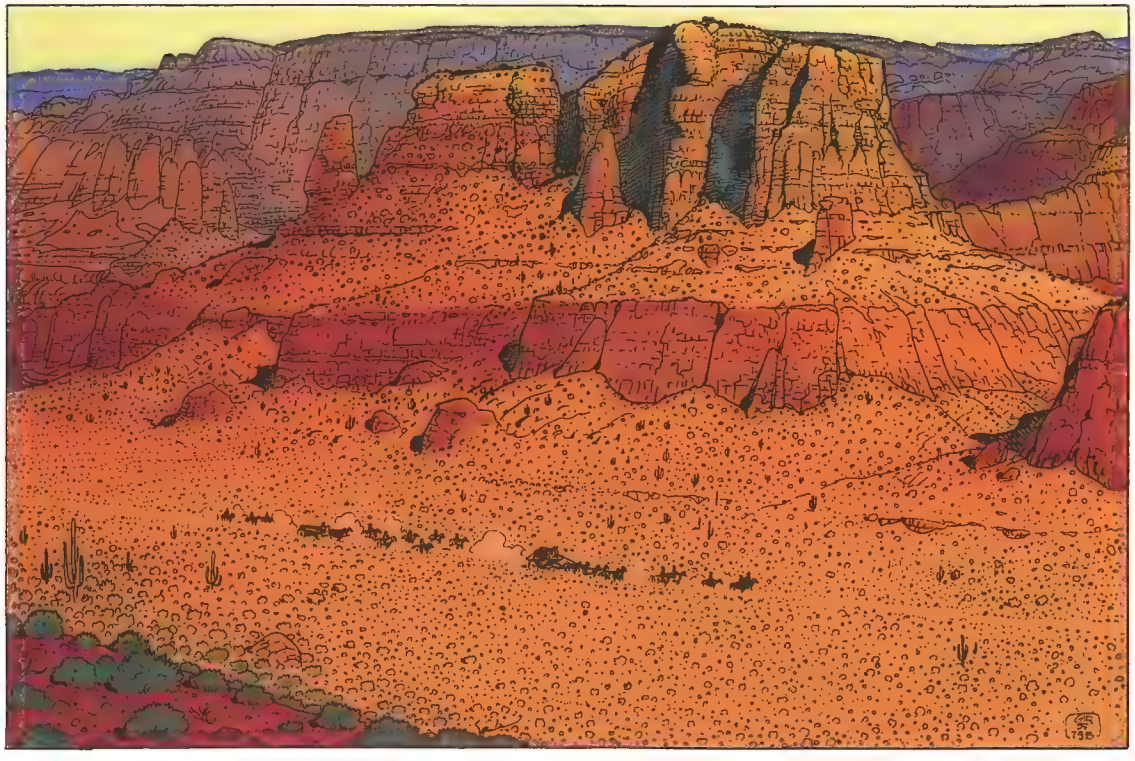
LA MATERIA

Lo liso y lo rugoso

El desierto sirve de soporte al espacio. La materia encuentra su fundamento. Lo rugoso se abre paso en esa extensión completamente lista. La roca o la brizna de hierba salvan al espacio de la nada. Existe una interacción entre lo liso y lo rugoso, entre lo suave y lo áspero. La fuerza evocadora de Giraud se basa en su capacidad para ligar, en el seno de la misma imagen, lo macroscópico y lo microscópico, la extensión y la contracción del espacio. El desierto le sirve para rellenarlo con rocas, guijarros, cactus y otras materias. Más que el dibujante del desierto, Jean Giraud es el dibujante de la roca.

Propone en sus paisajes un mundo transparente. La mirada se pierde en la lejanía, lo abarca todo. En la vastedad lisa y horizontal del desierto, la materia se distribuye aquí y allá, unas veces en pequeñas acumulaciones y otras, en bloques enormes y densos. «El mismo análisis despiadado se aprecia en los primeros planos y el fondo. El personaje principal y el elemento más insignificante del paisaje poseen la misma dignidad y la misma importancia; están dibujados con el mismo cuidado, con la misma determinación. Aparecen esos valores de contemplación cósmica, de amor universal, de imperturbabilidad temporal y metafísica, que se refieren a la iluminación del Buda», escribió Milo Manara.[19] A veces, el paisaje del desierto se muestra generoso incluso en su aparente aridez. Blueberry bebe de la pulpa de un cactus en *Tormenta en el Oeste*. La roca, en cambio, no ofrece a priori ninguna generosidad: su densidad le otorga un carácter incomprensible.

[19] *«Venise céleste», Ædena, 1984.*



***La «iluminación del Buda» en* Mister Blueberry.**

© Giraud – Charlier – Dargaud

PERCEPCIONES

Lo estable y lo inestable

El desierto está dominado por lo inestable. Compuesto principalmente de tierra, polvo y arena, puede convertirse en el tablero donde los elementos juegan y cambian su aspecto. Las dunas azotadas por el viento se convierten en las olas de un mar de arena. El espacio del desierto obedece a fuerzas caprichosas. La naturaleza parece cambiarse a sí misma y la entropía lo amenaza todo con su acción desorganizadora. Las vastas extensiones desérticas ofrecen una imagen de libertad al tiempo que transmiten una extraña inquietud. La impresión, tan persistente, de estar en medio de la nada, la falta de toda referencia, la soledad, tan subyugante y embriagadora, debilitan a quien contempla el desierto. La transparencia, tan poco habitual en el paisaje, inspira desconfianza: quizá aceche alguna presencia hostil, invisible. El desierto sugiere amenazas. Miedo al abandono, a la sed, a la locura. Esta angustia se hace palpable en *El fantasma de las balas de oro*, donde a partir de la página 24 se representa el vacío absoluto mediante una serie de imágenes terroríficas en las que aparece el desierto sumido en la noche. La materia tranquilizadora ha dejado de existir. El ambiente se llena de locura. El miedo al vacío se concreta con la noche. No se aprecia nada en el horizonte que pueda tranquilizarnos. Lo inmaterial y la nada triunfan una vez más, y el ser humano vuelve a sus temores ancestrales. La liberación vendrá con la aparición de un amanecer. Pero la noche también puede brindar una transparencia serena cuando el vacío del desierto se encuentra con el vacío de las estrellas y se produce una unión cósmica. Giraud, el mago del Oeste, ofrece estas dos visiones con un talento inigualable.

La roca encarna la estabilidad. Si el desierto es el lugar de la transparencia, la roca es el lugar de la oscuridad y lo inefable. Es el elemento imperturbable del paisaje, la materia prima, la resistencia encarnada. Su impasibilidad inquieta. En un desierto sin forma, se convierte en la materia, pero también en el tiempo, que se hace visible, inmutable.

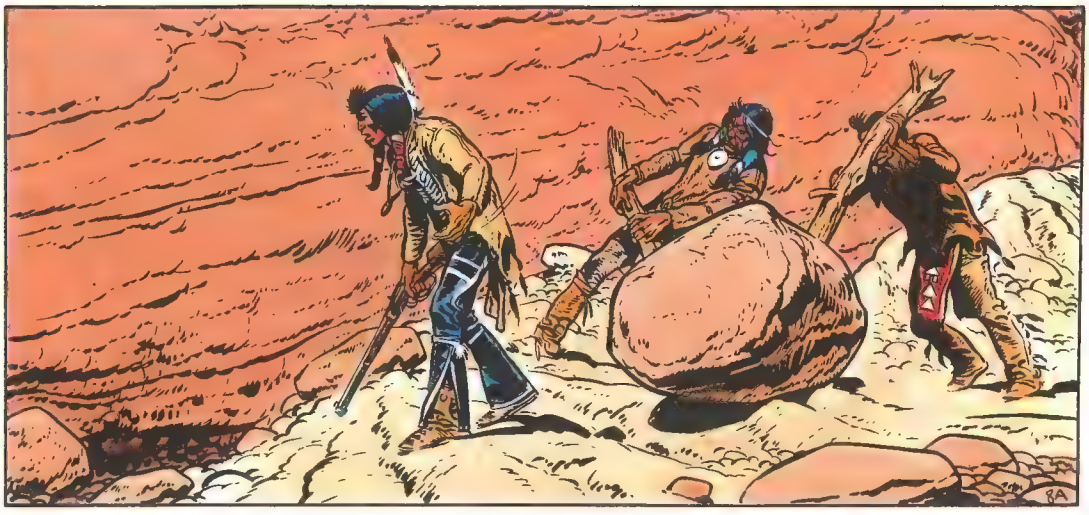
En la saga de *Blueberry*, la roca focaliza las pasiones. Se resiste a todo intento de apropiarse del territorio y despierta en el ser humano un sentimiento de poder ilusorio cuando, gracias al pico y la dinamita, consigue abrir un túnel o la galería de una mina. En el western, la roca se convierte en una entidad destructiva o benévola, en función del comportamiento de los personajes.

La benevolencia de la roca es ambigua. Si se contempla desde la escala de una vida humana, da la impresión de que permanece impasible ante la acción de los elementos. A veces depara un refugio improvisado, modesto e incluso acogedor que permite al ser humano restablecer un vínculo ancestral que convierte a la roca en protectora. También es, cómo no, el lugar ideal para observar o para tender emboscadas.

El miedo a ser abandonado en el desierto.
© Giraud – Charlier – Dargaud

Luckner, frente a los temores ancestrales.
© Giraud – Charlier – Dargaud

Un desierto y un cielo de ensueño.
© Giraud – Charlier – Dargaud



La roca al servicio del ser humano.

© Giraud – Charlier – Dargaud

La roca se vuelve mucho más perturbadora si uno piensa en su impasibilidad. El mineral escapa al destino de los seres vivos, que es reproducirse y morir. Su carácter enigmático, a veces reforzado por su forma extraña, dificulta las actividades del hombre, necesariamente violentas en el western. Cuando este la utiliza, la roca sale de su silencio y se convierte en un elemento agresivo. Las imágenes de desprendimientos, de avalanchas, de estallidos son muy frecuentes en la saga de *Blueberry*. Los barrancos y los desfiladeros nunca son inocentes. El miedo a morir aplastado parece ligado a la esencia de la roca. En la serie, los desprendimientos siempre son provocados. La roca se transforma en un arma. El ser humano se enfrenta directamente a la piedra, con una palanca, cuando se trata de lanzarla al vacío. Su agresividad y su furia se concentran en la herramienta. La roca solo puede oponerse a la feroz inercia de su masa. Cuando el deseo de destrucción es mayor, se recurre a la dinamita y desaparece el enfrentamiento entre dos fuerzas naturales: el empuje y la inercia. El ser humano se ha colocado en los márgenes de la naturaleza. El explosivo desmenuza, pulveriza y ataca a la piedra en su integridad. Convierte lo que antes era un bloque impenetrable en una nube de polvo y esquirlas. La agresividad humana puede adquirir dimensiones apocalípticas. Con la dinamita, se realiza el sueño de mover montañas. Y el ser humano contempla esa destrucción con una satisfacción demiúrgica.

El miedo a los desprendimientos hecho realidad.

© Giraud – Charlier – Dargaud

Exterior e interior

Lo exterior pertenece al reino de la extraversión. Ese mundo es el de las grandes cabalgadas, el de los espacios, los colores y el ruido desmesurados. Allí se expresan las pasiones con toda su crudeza. En la saga de *Blueberry*, lo exterior es, como ya se ha visto, el desierto, esa superficie donde el ser humano se enfrenta al vacío y la nada, y donde solo la extraversión —sea mediante una acción violenta o el mero movimiento— permite adquirir conciencia de que se está en algún sitio. Por el contrario, cuando se adentra en la mina o el túnel, se sumerge en el corazón de la materia.

Lo interior se asocia con la introversión. Las primeras imágenes de minas aparecen en *La pista de los navajos*, el primer álbum en que Gir se apropia de la materia. El espacio interior de la roca adquiere un sentido particular. Penetrarlo implica poner a prueba la potencia humana. En la saga de *Blueberry*, las minas siempre están abandonadas. Dejaron de explotarse hace mucho tiempo. El filón se ha agotado definitivamente. Las galerías amenazan con colapsar y las vigas y los pilares, agusanados, se convierten en polvo al menor soplido.

El mundo de la roca y la materia son ajenos a la extraversión. Simbolizan precisamente todo lo contrario: el ensimismamiento, la tensión. El espacio interior de la roca obliga al hombre de acción a volverse sobre sí mismo y a refrenar su instinto. La inteligencia se impone a la fuerza. Tan pronto como el individuo entra en la roca, abandona el mundo y se encuentra con fenómenos extraños.

No se puede acceder al corazón de la montaña sin superar antes un sinfín de pruebas.

© Giraud – Charlier – Dargaud

El umbral de la materia se presenta como un camino hacia el reino de los muertos. El acceso al corazón de la roca es difícil. A menudo debe enfrentarse a los guardianes que lo custodian e impiden el acceso al interior. Hay que demostrar mucha determinación para superar tales pruebas. El acceso al reino de la materia vale la pena. En *La mina del alemán perdido*, los indios guardan el territorio de la Mesa del Caballo Muerto (Dead Horse Mesa), donde se encuentra el yacimiento del que habla Prosit.

Blueberry en la antesala de la muerte.

© Giraud – Charlier – Dargaud

Tras superar la prueba, se inicia el descenso. El peligro sigue presente. Cuando el ser humano se adentra en la intimidad de la materia, brota la ansiedad. La luz ha desaparecido, el espacio se vuelve más angosto. El camino hacia el corazón de la piedra está jalonado de imágenes macabras. En la viñeta número 10 de la página 27 de *La mina del alemán perdido*, Blueberry penetra en un espacio uniformemente gris, sin materia, una especie de antesala de la muerte en la que nuestro héroe se ha convertido en una sombra. Su monólogo refuerza esa impresión. El descenso al interior de la mina recuerda mucho a la profanación de una tumba cuya lápida sería la gran mole rocosa.

No se viola la materia de manera impune. En la saga de *Blueberry*, todas las galerías, sean de minas o de túneles, acaban por colapsar. La materia se venga. El entorno laberíntico y la falta de aire son algunas de las mil y una trampas que se reservan al intruso. Sin embargo, el castigo más terrible es la muerte por aplastamiento. Agonizar en la oscuridad, sabiéndose prisionero de la montaña, provoca escalofríos, aunque la idea de tener una montaña por sepultura seduce a muchos megalómanos. El deseo de ser enterrado bajo una montaña constituye una imagen muy evocadora. Si la roca es la materia pura, la misma con la que se originó el universo, el hecho de yacer bajo una piedra implica, en cierto modo, regresar de manera simbólica a los orígenes

La misteriosa **kiva.**

del espacio y el tiempo, sumergirse en las fuentes de la vida. El cuerpo se convierte en el núcleo de un eje universal que une la materia en fusión con la bóveda celeste, una imagen cósmica tan rica que rechaza todo intento de comprenderla de manera exhaustiva.

Este conocimiento supremo de los orígenes del universo solo puede obtenerse mediante la muerte o la magia. La violación de la montaña implica también encontrarse con la materia, llegar hasta el Conocimiento y vencer a la muerte. La *kiva* de *El fantasma de las balas de oro* no es una presencia inocente. Se halla en el corazón de la roca, donde tienen lugar los ritos mágicos de los indios. Para ellos, la Mesa alberga a los espíritus, y el oro que pueda haber allí es sagrado. La búsqueda del hombre blanco tiene muy poco que ver con la del indio. Al hombre blanco, la cámara del Conocimiento le interesa por otros motivos, mucho más pedestres: apoderarse del oro o destruir a sus adversarios. Los indios, guardianes del umbral, se convierten así en guardianes del Conocimiento. Cuando su ayuda no es suficiente, la materia provoca unos fenómenos muy curiosos.

El fantasma de las balas de oro plantea una paradoja espacial muy insidiosa. Los personajes entran en la Mesa. El lugar, que en un primer momento se presenta como una formidable masa de materia, muy compacta, es sin embargo un conglomerado por cuyo interior puede transitarse. En realidad,

© Giraud – Charlier – Dargaud

La duna devoradora.

© Giraud – Charlier – Dargaud

lo lleno está habitado por lo vacío. La paradoja alcanza su apogeo cuando, en el interior de la montaña, aparece una duna. La materia, por una inversión del espacio, ha aprisionado una parte del paisaje. Esa inversión perturba la realidad: la duna también está hueca y se traga a todo aquel que intente subir por ella. En esta aventura, la distinción entre materia y espacio se torna engañosa. Lo que estaba lleno se vuelve vacío. La roca está transida de espacio. La duna también ha perdido su sustancia. Nos encontramos ante un abismo de espacio y materia, un fenómeno que conduce a un no espacio, tal como puede verse cuando Blueberry cae y la arena parece engullirlo en su blanco interior.

En el corazón de la roca, también se da otro fenómeno muy distinto. El tiempo discurre con mayor lentitud. En la literatura fantástica, las rocas a veces albergan criaturas monstruosas de otras épocas, como ocurre en los relatos de Lovecraft. Los túneles son refugios de seres ciegos que viven confinados en mundo de espesa negrura y aire viciado. Esas criaturas ajenas a las leyes de la evolución han aprendido a sobrevivir, aunque a un alto precio: las que fueron humanas han enloquecido, y las animales se han convertido en engendros. En la saga de *Blueberry*, el verdadero Luckner logró mantenerse con vida en la Mesa, pero el tiempo se detuvo para él cuando lo atacó su sirviente. Perdió el juicio y se aisló de la realidad. Solo parece regresar cuando Prosit, quien lo

Blueberry salvado de la nada.

© Giraud – Charlier – Dargaud

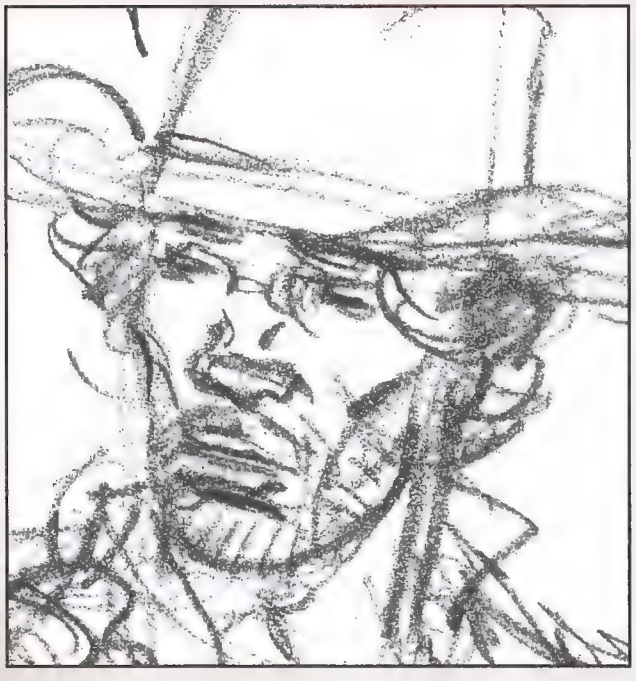
La Mesa del Caballo Muerto, una masa compacta de materia.

© Giraud – Charlier – Dargaud

traicionó, se presenta de nuevo. Luckner había vivido fuera del tiempo todos aquellos años. La Mesa lo aprisionó en un bucle temporal. La presencia de Prosit le permite retomar su curso en el momento y el lugar exactos donde se había interrumpido.

La saga de *Blueberry* no es un western convencional. Aunque Jean Giraud no lo sepa, sus paisajes están llenos de misticismo. Incorporan una cierta visión de la naturaleza en la que una corriente de fuerzas oscuras habita en la inmensidad del desierto y el interior de las montañas, una corriente que circula por todo el universo, incluidos nosotros mismos. Aliento divino, energía, *qi*... Que cada cual le dé el nombre que quiera. Uno se pregunta cómo Jean Giraud, con la intervención de algún poder misterioso, logra que el lector se ponga en contacto con esas fuerzas. La respuesta es clara: ese poder es, sin duda, el de un artista auténtico.

Y A MANERA DE EPÍLOGO...



Dibujo para una colección de ropa.
© Giraud – Charlier – Studio Aventures

ENTREVISTA CON JEAN GIRAUD

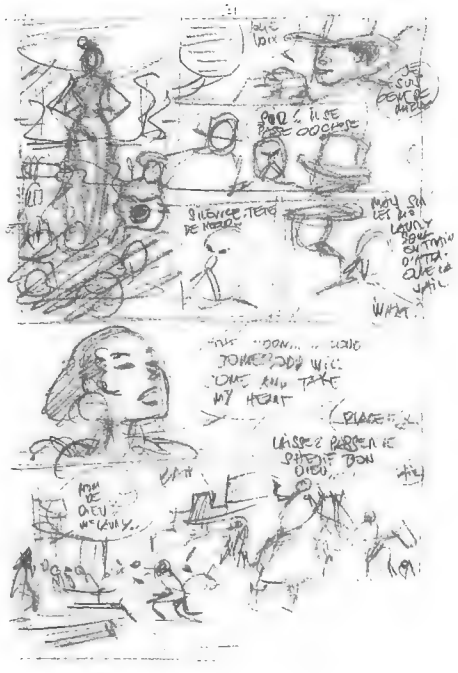
¿Cuáles han sido sus influencias principales en lo que al western se refiere?

Durante mi adolescencia, hubo un montón de influencias, sobre todo cinematográficas, que me impresionaron mucho. Todo el western clásico, vamos: Ford, Hawks, Anthony Mann… hasta Peckinpah, quien de alguna manera cierra el ciclo. Podría hablarse de una cierta edad de oro. Y además estaban los tebeos, sobre todo el trabajo de Joseph Gillain, aunque también me influyó todo cuanto se hacía en Europa o Estados Unidos. Recuerdo *Red Ryder* y otras series por el estilo, pero la producción estadounidense dejaba mucho que desear. No tenía mucho interés. En Europa, en cambio, los italianos han producido muchos westerns, como *Pecos Bill*, una serie delirante. En Francia, me llamaron más la atención las páginas de Lauralic o Giffey, quien dibujaba las historias de Buffalo Bill. Y una serie sobre Toro Sentado que aparecía en *L'Intrépide*. Eso, como lector. El dibujante francés que más me sorprendió fue Marijac. Me encantaban sus series. Creo que nadie las ha superado. Es el único dibujante, que yo sepa, que ha plasmado de una manera auténtica y muy cinematográfica la atmósfera del Oeste, el lado angustioso de ese continente vacío, con los indios, los vaqueros… Es curioso… Tenía una manera de dibujar muy áspera y, al mismo tiempo, muy evocadora. Pero su estilo estaba más relacionado con el cine y los seriales de las décadas de 1920 y 1930. Luego llegó Gillain y puso el género al día con una visión del Oeste también muy precisa.

Al principio, en* Blueberry *se aprecia una influencia clara del cine de Hollywood, justo en un momento en que el spaghetti western estaba en pleno apogeo.

Cuando comencé, mi preocupación principal era dibujar lo mejor posible. La capacidad de dirigir la serie hacia tal o cual género la desarrollé poco a poco. Por lo que respecta al cine italiano, Leone, Corbucci y Damiani hacían cosas que me interesaban. De hecho, aquel cine funcionaba porque respondía al espíritu de los setenta. La emergencia de la juventud en la vida pública trajo consigo una cierta manera de vestir y de pensar. Aquella generación era un poco más cínica, más resabiada que la anterior. Y eso influyó también en el western. La cuestión radica en ese público nuevo, no solo en que las películas sean italianas. En *Blueberry* eso se aprecia un poco. Es como si levantásemos una tapa y se produjese una explosión que acabase con las viejas estructuras del cine. No debemos olvidar que, en Estados Unidos, el western refleja un sistema de valores muy tradicional, muy paternalista y muy conservador desde un punto de vista moral, sobre todo por lo que respecta a la transgresión y a los conceptos de bien y mal. El western, no nos engañemos, transmite valores como la supervivencia de los más fuertes frente a las fuerzas de la naturaleza o la ley. A partir de la década de 1970, el western comienza a transmitir otra visión del mundo. Y la historieta participa de ese movimiento de apertura de la misma manera que otros medios.

Para ser exactos, debemos dividir la influencia del cine en dos vertientes: por un lado, las películas, entendidas como obras vivas, y por otro, la iconografía. Son dos cosas diferentes. La película, considerada como obra cinematográfica, influye en el modo de narrar. La iconografía, en cambio, tiene una presencia mayor gracias a las imágenes que se extraen para elaborar fotocromos, fotonovelas o para publicarlas por separado. Para el dibujante de los años sesenta y setenta, y gracias a Joseph Gillain, que me enseñó a usar la documentación, aquello fue revolucionario. Creo que antes no existía esa preocupación, salvo en unos pocos autores, como Marijac, que dibujó varias adaptaciones de películas.



Mister Blueberry: ***boceto de la plancha 21 (página 23).***
© Giraud – Charlier – Dargaud

No cabe duda de que* Blueberry *es más fiel a la iconografía del cine que a la del verdadero Oeste.

Absolutamente. Nunca me ha atraído demasiado la precisión histórica, como a Charlier. Fue él quien me hizo tenerla más en cuenta, aunque no demasiado. Por lo que a mí respecta, la uso para dar un cierto aire de autenticidad. Pero sin exceso y sin caer en ese gusto, un tanto perezoso, por las aventuras sencillas.

¿Y fuera del cine?

Fuera del cine… Hay otra influencia muy fuerte: la pintura. La tradición pictórica que va desde Charles Russell y Frederick Remington hasta James Bama,

Arizona love: ***planchas de prueba. Este pasaje se modificó mucho en la versión definitiva.***

© Giraud – Charlier – Dargaud

por citar a alguien más contemporáneo. Hay una tradición muy fuerte sobre el Oeste americano que no se conoce en absoluto en Europa pero es increíble; con un mercado propio y unos maestros que alcanzan cotas inimaginables. Es realmente un mundo en sí mismo, algo que me ha dado mucho. No tiene nada que ver con los dibujantes europeos del siglo XIX, por ejemplo, que tenían una visión caprichosa del Oeste. Pusieron plumas de pavo real en los indios hurones, dibujaron a los nativos con poses de estatuas griegas… Y con los animales hicieron algo parecido.

Luego está el aspecto histórico, con una documentación enorme. Tiene su magia. Gracias a estos documentos de época, podemos hacernos una idea de cómo era ese mundo. Aunque sea una idea un tanto incompleta. Las máquinas fotográficas no eran muy sofisticadas. No olvidemos que las personas tenían que posar, por lo que solemos hacernos una idea extraña de su carácter. Pero a pesar de ese aire algo congelado, hay algo muy conmovedor, sobre todo en las caras. Hay cosas que han desaparecido. La dieta ha cambiado tanto como la mentalidad, los valores, las formas de vivir, de nacer, de sobrevivir… Hay cuerpos que han desaparecido, sobre todo entre los indios. Cuando vemos a los indios… Es una raza increíble… En las fotos de las tribus, todos los hombres tienen una perfección animal, con esos rostros tan bellos… Es una raza extraterrestre que no tiene nada que ver con la actual. Incluso los blancos, los que se fueron al Oeste, eran gentes sin un gramo de grasa y con una mirada alucinada. Nunca he logrado plasmar eso en un tebeo. Blanc-Dumont lo ha intentado, aunque sin mucho éxito. Es muy difícil. Se necesita una intención muy fuerte, muy poderosa desde el principio, desde los dieciocho años, y la voluntad de

dedicarse solo a eso. Un poco como Yves Swolfs, que se ha limitado a los spaghetti westerns y lo hace con rigor. Quizá algún día alguien se acerque al western con un enfoque más historicista. Christian Rossi, por ejemplo, con quien trabajo, tiene esta cualidad.

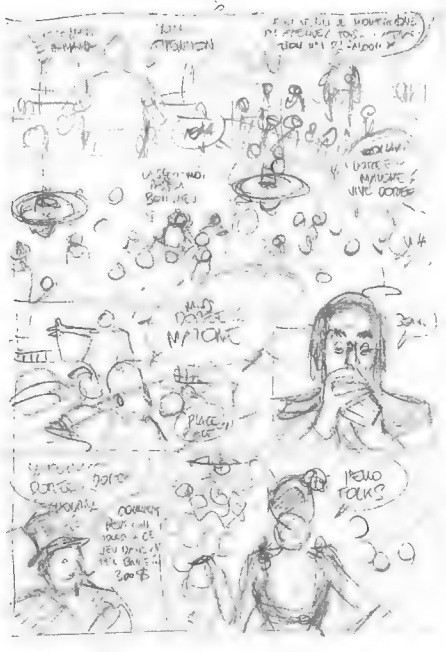
Realmente hay un nicho interesante. De hecho, el cine estadounidense contemporáneo ha abordado este problema con películas como *Bailando con lobos* o *Wyatt Earp*, de las que solo he visto fotos, o incluso nuevas series de televisión. El western tiende a volver siempre a sus orígenes, es algo casi endémico, pero lo compensa con una visión mucho más ceñida a lo contemporáneo, de la que no puede prescindir. De todos modos, ese no es el objetivo de *Blueberry*. En su caso, predomina siempre la influencia cinematográfica más corriente, más transitoria, la propia de ese momento. Sin embargo, de vez en cuando me alimento de esa fuente de autenticidad.

La otra influencia es el Oeste, tal como es ahora, con esos paisajes que no dejan de fotografiarse. El Oeste es una región extraordinariamente fotogénica. No solo los paisajes: también sus gentes, la luz… Inspira y aporta mucha documentación. Y luego está el Oeste en el que viví. Y ese viaje a México que hice siendo muy joven y que me dio la sensación de haber captado algo único. Pero no hace falta ir demasiado lejos en eso de la autenticidad. Estamos en Francia, no en Estados Unidos. Para los europeos, Arizona es el desierto y, en consecuencia, no he dibujado ningún bosque. Solo los americanos saben que en Arizona hay bosques, ríos y montañas.

¿Y cómo trabaja con un documento?

Hay una regla muy simple: el documento debe verse con ojo de dibujante, no con ojo de copista. Bien mirado, un documento borroso constituye toda una ventaja. Uno no se pierde en detalles. Luego, hay que integrar en el dibujo la información que proporciona el documento sin que haya diferencias con el estilo propio. Ahí todo depende ya del trazo de cada uno. Cada cual tiene una musculatura distinta que guía sus gestos. Además, hay que interpretar el documento. Casi siempre hay que redibujarlo. No basta con calcar una foto. El objetivo fotográfico deforma las perspectivas y nos hemos acostumbrado a ello, pero en un dibujo quedaría raro y conviene hacer algunas trampas para acercarnos a una representación de la realidad que sea aceptable.

Con la naturaleza pasa lo mismo: hay que adaptar. De hecho, un encuadre no es más que una vista desde la lejanía que hemos ampliado. Si dibujo un personaje real que está a un metro de mí, mi ojo deberá observarlo de arriba abajo porque no dispondré de la distancia necesaria. Y cada movimiento del ojo me dará una perspectiva distinta. Si retrocedo cincuenta metros, ya no tendré ese problema y bastará con que lo encaje en el dibujo. Gillain recomendaba usar al menos un



Mister Blueberry: ***boceto de la plancha 20 (página 22).***
© Giraud – Charlier – Dargaud

documento por cada plancha. En mi caso, cuando se trata de caballos, lo uso cada dos o tres viñetas.

¿Qué más aprendió con Joseph Gillain?

Me inculcó una actitud ante el dibujo, una especie de honradez a la hora de acercarme a la realidad. Y una manera de mantenerla mediante las técnicas de reproducción. Una especie de ética sobre la línea, el ritmo, el uso del negro… Y toda clase de reglas esenciales. Era un pensamiento muy estructurado que tenía un doble origen: la educación plástica que había recibido, de un tipo académico muy riguroso y tradicional, extremadamente codificado por generaciones y generaciones de artistas, y la manera tan personal como la había asimilado y le había dado vida. El resultado era realmente genial. Podemos verlo en su dibujo.

En* Mister Blueberry*, ¿usó algún documento para dibujar el plano en el que Clanton y los hermanos Mac Laury llegan a la ciudad?

No. No me costó mucho hacerlo. Es como una mesa vista en perspectiva. Quería recrear el ambiente que se ve en esa escena de *La diligencia* en que el coche llega a la ciudad. Ford logra una imagen hermosa: toda la agitación es sugerida con sombras. Vemos poco, pero la impresión está ahí. No lo conseguí.

¿No? Pues la viñeta me parece muy bonita.

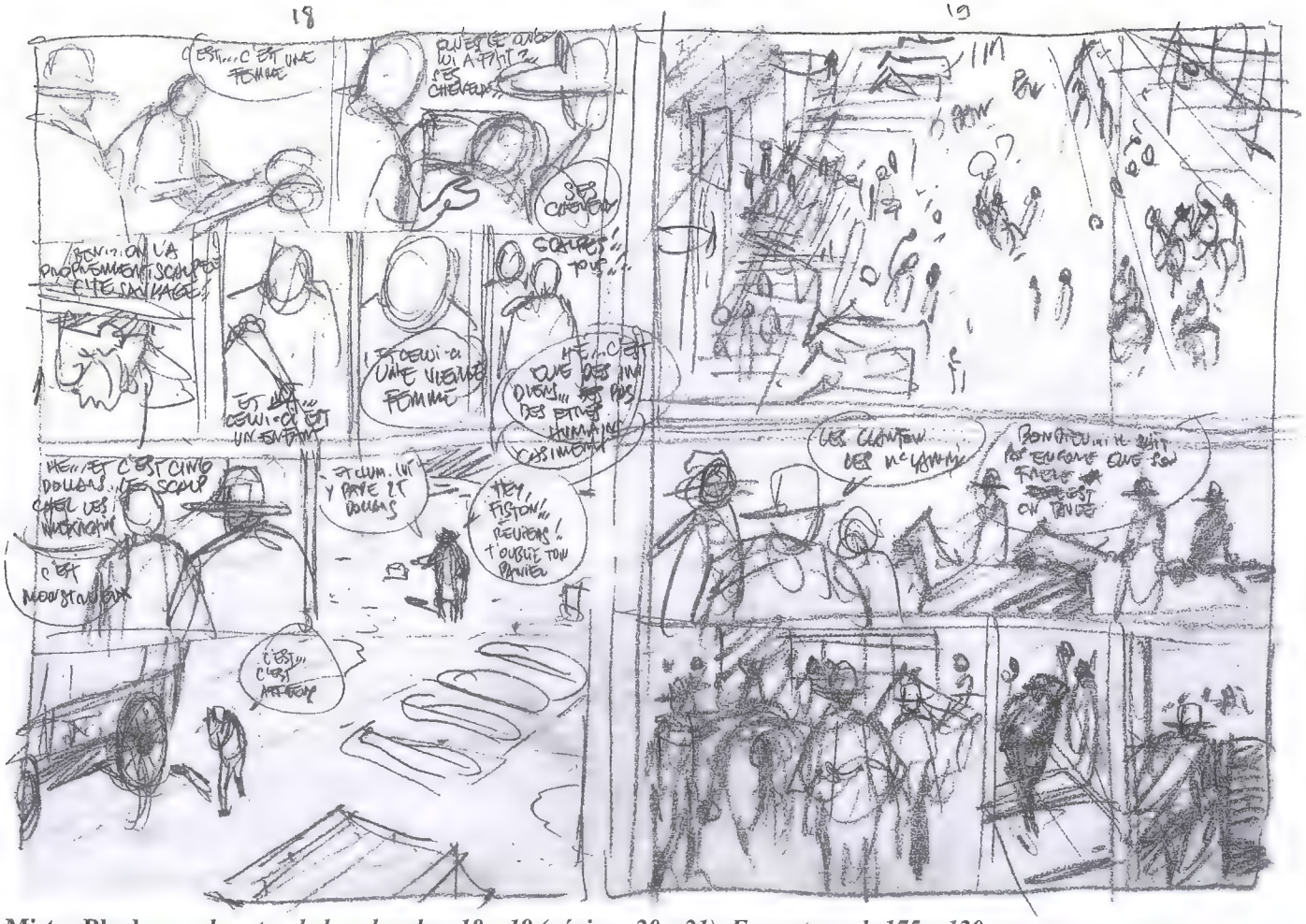
¡Qué va! ¡Mire! ¡Si ni siquiera hay una composición! ¡Podría haber sido cien veces mejor!

Y en el caso de Jean-Michel Charlier, ¿cuáles fueron sus influencias?

En primer lugar, su experiencia personal en el Oeste, donde estuvo. Regresó muy impresionado y con un deseo muy intenso de hacer un western. Y luego, su cultura cinematográfica. No era un aficionado al cine, estrictamente hablando, sino un amante del cine. No le atraía de la manera como me atrae a mí. Y además tenía ese sistema con el que creaba sus tramas, siempre con la historia como punto de partida. Recurría a una situación histórica para hacer avanzar la intriga. Sinceramente, no sé si en algún momento tenía la sensación de que estaba recurriendo a clichés.

¿Cómo explica este vagabundeo gráfico que recorre todo* Blueberry*? A veces, usted cambia de estilo en el mismo álbum…

… ¡O el mismo dibujo! Es algo raro... Es muy difícil saber cómo sucede. Quizá sea una especie de defecto en mi forma de percibir. En lugar de sintetizar, yuxtapongo: soy más sincrético que sintético. En mi caso, los estilos, en lugar de fusionarse de manera sistemática, forman islas, que generalmente relaciono



Mister Blueberry: ***bocetos de las planchas 18 y 19 (páginas 20 y 21). Formato real: 175 x 120 mm.*** © Giraud – Charlier – Dargaud

con una emoción o una actitud. Me reconozco en estas actitudes, en mi experiencia. Sé que hay momentos en que soy optimista y momentos en que soy pesimista, nervioso o perezoso, y otros en que parezco cansado o en buena forma. A la mayor parte de los profesionales no se les nota. Se esfuerzan por parecer constantes. Cuando se exaltan, su dibujo no sufre las consecuencias. Puede rastrearse una continuidad en el acto creativo de muchos dibujantes. En mi caso, no es así. Se ha acabado convirtiendo en una especie de atracción. Y no lo digo por coquetería: es como si cambiase de piel, como si me metiese en la piel de alguien que dibuja de una cierta manera, con un cierto estilo. Y no se trata de plagio. Más bien son maneras diferentes de sentir. El cambio de estilo me salva del aburrimiento. Tan pronto como creo un código, me aburro. Y si me aburro, mis dibujos se resienten. El estilo de *Blueberry* muestra mi estado de ánimo cuando trabajo. Me acerqué al último álbum con un espíritu de reconquista. Ya no tenía la impresión de que estaba haciendo una serie que funcionaba, con la seguridad que eso da, y en la que podría hacer lo que quisiera siempre y cuando tuviese una cierta calidad. Por ejemplo, en la época de *La tribu fantasma*, me dije a mí mismo: «De acuerdo, me acercaré a *Blueberry* de una manera un poco más relajada, trabajaré muy rápido, a pluma... Ya volveré al pincel más tarde… Haré experimentos... ¿Por qué tengo que complicarme tanto? ¿No puedo ser un poco más *cool*? Ya elegiré el estilo… Un Remington aquí, un Russell allá...». Me tomaba la serie con bastante tranquilidad. En general, los tebeos pasaban por un buen momento y yo estaba en la cresta de la ola gracias a *Blueberry*. Además, producía bastante. Me sentía muy a gusto. Y tenía a Jean-Michel detrás, lo que siempre me daba seguridad.

Mister Blueberry: ***lápiz de la plancha 45A (página 47).***

© Giraud – Charlier – Dargaud

¿Y hoy?

Hoy, la situación ha cambiado por completo. Me quedé solo y la serie se interrumpió durante cuatro años. Pasó el tiempo y no me di cuenta. Hice algunas cosas y *Blueberry* quedó arrinconada. No quería pararla en absoluto, pero, en lugar de retomarla, la aplazaba una y otra vez. Y ahí está el resultado: un agujero. Además, la historieta, como el resto del mundo editorial, atravesaba una especie de crisis. En mi caso, regresé a Francia, me volví a casar y tuve una nueva familia. Es como si empezase una nueva vida. Pero no podía acercarme a *Blueberry* como si nada. Tenía que pensar en lo que había sucedido y en lo que podía suceder en el futuro. Y comenzaba a ver algunas cosas.

¿Diría que dibujar le supone un sufrimiento?

Me altero un poco cuando dibujo. El placer y la dificultad se acentúan hasta provocarme un cierto sufrimiento o un cierto éxtasis. Sin duda, se trata de un parto doloroso, pero el placer también es muy intenso. Cuando dibujo, vivo aventuras increíbles. La multiplicidad de estilos y el hecho de que a veces fumase hierba me impedían el distanciamiento. Comenzaba a dibujar con un estilo y terminaba con otro. A veces empezaba la parte superior de un cuerpo de cierta manera y luego, cuando tocaba la inferior, no podía hacerlo del mismo modo. Era una especie de vértigo, de extravío. *Blueberry* requiere mucho rigor y permite pocas libertades. De hecho, en la serie trato de hacer páginas que mantengan al lector atento a un hilo narrativo continuo, sin distracciones. No es preciso que el dibujo esté demasiado trabajado, pero tampoco debe haber huecos. Es una especie de equilibrio entre narración, esfuerzo del dibujante y estabilidad del estilo. Tiene que haber una unidad. Pero nunca está. Me doy cuenta de que todos los álbumes presentan momentos en que la tensión decrece.

Por ahora, me preocupa sobre todo el álbum en curso. Me he dado cuenta de que hay momentos buenos y malos. Lo mismo pasa con el guion. Al principio me lo pasaba bien y ahora me pregunto por qué me metí en esto. Me digo que nunca lo conseguiré. Es muy doloroso.

Por lo que respecta a las cuestiones gráficas, me pasé cuatro años sin hacer historietas que podrían considerarse «serias». Como en Moebius, donde no hay censura plástica. En *Blueberry*, además, todo es muy preciso. Debo ceñirme mucho a la realidad. Hay cuestiones de anatomía, de iluminación... Es muy complicado. Para mí, el realismo representa la aristocracia del dibujo. Es un intento por dar una apariencia de realidad. Un intento casi desesperado. Evidentemente, algunos diseñadores lo consiguen con un grado mayor o menor de complejidad, de coherencia. Para mantenerse a la cabeza de los representantes de esta escuela es preciso un trabajo increíble. Se requiere mucha disciplina, una energía considerable, sobre todo para mí, que no dispongo de un

Dibujo para una colección de ropa.
© Giraud – Charlier – Studio Aventures

sistema tan coherente como pueda tenerlo, por ejemplo, Víctor de la Fuente, quien desarrolló un sistema de presentación realmente coherente, muy eficaz y que le permitía crear una historia con un conjunto de elementos tomados de la realidad que resultaban muy convincentes. Lo mismo pasa con Vance y algunos otros dibujantes realistas. Son personas que tienen su propio universo. Por supuesto, ellos también deben pasarlo mal, pero son como auténticas apisonadoras. Quizá yo dé la misma impresión, pero cada vez que hago un dibujo es como un milagro. Cuando lo termino, me pregunto cómo lo he hecho. Es tan improbable… Esa cosa salida de la nada… Para mí, hacer un dibujo es un milagro. Cada vez, me pone en un estado...

¿No es también una dinámica que le permite seguir dibujando?

Algo de eso hay. Siempre estoy buscando un remanso de paz, pero me resulta imposible alcanzarlo por el enfoque que doy a mi trabajo.

Algunos dibujantes de su generación espacian cada vez más sus publicaciones. A la larga, ¿no resulta cansado sentarse a la mesa de dibujo todos los días?

Debo decir que es bastante doloroso, tanto en el plano físico como en el emocional. De repente, tienes la sensación de que no vives, de que estás encerrado, de que todo se limita a una visión que tienes en la cabeza y algunos trazos sobre el papel. Y por lo que respecta a las relaciones interpersonales, se sufre mucho. Hay una hemorragia de la realidad.

Mister Blueberry: ***lápiz de la plancha 44B (página 46).***

© Giraud – Charlier – Dargaud

Volviendo a Blueberry, a veces da la impresión de que se comporta de manera inmadura.

Sí, así lo concibió Jean-Michel. Era un prisionero del sistema en el que lo había colocado.

De hecho, su personalidad ha evolucionado desde **Arizona Love.**

Sí, ese confinamiento en que lo mantuvo Jean-Michel desapareció cuando se fue. Su concepción de la historieta se centraba en la aventura. Para él, el protagonista era alguien que estaba allí para hacer avanzar un continuo repleto de acontecimientos, sin que pueda tomarse un respiro. Blueberry es alucinante. Sería uno de esos tipos que tienen problemas con los vecinos, con la justicia, con la banda del barrio… Tardaría mucho tiempo en resolver un problema y, cuando lo consiguiese, se metería en un nuevo lío con otros vecinos, otro comisario, otra banda… Y así, una y otra vez. Uno puede imaginárselo ante el juez, quien le diría: «Tengo su ficha. ¿Usted no ha tenido bastante? ¿No aprende nunca?». Blueberry no es un delincuente. Nunca ha estado en la cárcel. Pero no para de meterse en líos.

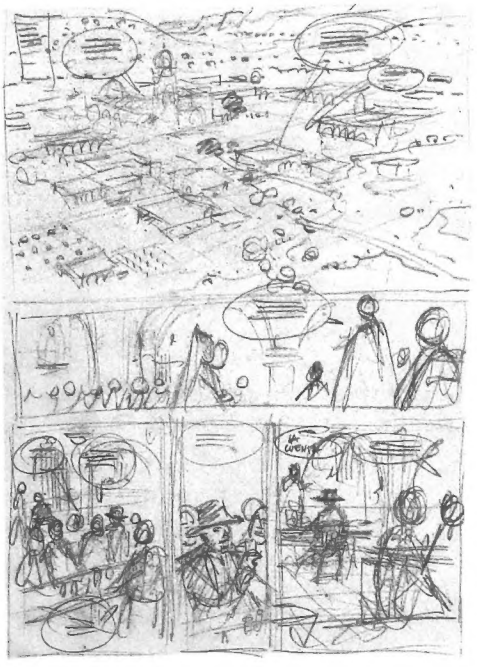
Dibujo para una colección de ropa.
© Giraud – Charlier – Studio Aventures

El propósito de un ser humano es tener un proyecto y superar los obstáculos que se le presentan mientras lo lleva a cabo. O fracasa en su intento o triunfa. En este caso, disfruta de los beneficios de lo que ha construido: se casa, tiene hijos, entra en la vida real. La única vida adulta real es ser responsable de cuidar de una mujer, de una familia, de protegerlos y, a la vez, sentirse protegido por ellos. Tener una relación en la que uno logra comprenderse y comprender al otro. Pero con eso no puede hacerse un tebeo. O quizá sí, quizá sería posible. Lo pensé. ¿Por qué Blueberry no se casó con Chihuahua Pearl? Podría haberse comprado un rancho. O vivir con Chihuahua de hotel en hotel, de ciudad en ciudad, tener dinero, disfrutarlo. Pero todo sería distinto. ¿Por qué no? El problema estriba en que no soy un guionista ni un dibujante tan bueno como para cambiar de género y romper esa cáscara en la que Jean-Michel encerró a Blueberry y dejar que evolucione. La cáscara de la aventura pura y dura, en la que el héroe es un eterno adolescente que nunca aprende, que recibe disparos y vuelve a levantarse una y otra vez, como el personaje de un videojuego, y que se mete en problemas, los problemas de cualquiera, sin tomar ninguna decisión sobre sí mismo. Curiosamente, la muerte de Jean-Michel le permitió romper con su vida anterior y con la posible vida que tendría en el futuro. De repente, Blueberry salió de ese estado de adolescencia y comenzó a tomar decisiones. La primera fue catastrófica, por supuesto. Se dio un último capricho, en este caso, emocional. Quiere a una mujer que no lo quiere. Y con ella se comportará como de costumbre: se la llevará por la fuerza. Obviamente, y Jean-Michel lo había visto muy bien, ella lo envió a paseo. Por primera vez, Blueberry falla.

Y ocurre porque es la primera vez que debe ocuparse de un asunto propio, no ajeno. Y además falla en algo extremadamente importante: la búsqueda de una alma gemela, una mujer a la que amar, es decir, la realización de su destino como hombre.

¿A qué se parecía la versión de* Arizona Love *que escribió Jean-Michel Charlier?

Decidimos juntos el argumento. Debo decir que fui yo quien lo empujó varios años antes y lo animé a que permitiese que Blueberry recuperase lo que había perdido. Tenía la impresión de que todo comenzaba a repetirse. Eso de que fuese la eterna víctima de una conspiración... Lo abocaba a una situación paranoica, divertida, sin duda, pero había que tomarse un respiro. Le pareció bien y por eso Blueberry recuperó el dinero y su honor. Solo le faltaba la mujer a la que ama. Nos encontrábamos, pues, ante un ser humano y no ante un sistema o un objeto que recuperar. Jean-Michel lo había entendido bien. Cuando murió, estábamos en medio de la historia y comencé a dar mi propia visión, me gustara o no. En la versión de Jean-Michel, Chihuahua Pearl era realmente una perra. Pero opté por darle un toque conmovedor: una mujer perdida en un mundo de hombres en el que lucha por sobrevivir. Blueberry, aunque furioso, lo entiende. Recupera su dinero, pero le deja una parte, como un gesto de reconocimiento. «Eres una zorra, pero no puedes hacer otra cosa. No debería hacerlo, pero aquí tienes lo tuyo». Es una actitud bastante caballerosa, aunque también un poco inmadura. Blueberry se va y todo termina como una historia de *Lucky Luke*, con su gotita de nostalgia. Esa pausa de cuatro años tiene sentido. *Mister Blueberry* comienza ocho años después. Hay una especie de vacío un poco romántico. Vibra. El lector se pregunta qué ha hecho Blueberry.



Arizona Love*: boceto para la primera página.*
© Giraud – Charlier – Dargaud

¿Y Blueberry ha abandonado el ejército definitivamente?

Creo que sí. Pero me parece que el ejército no ha abandonado a Blueberry. Y no solo el ejército: tampoco el poder lo abandona. Blueberry debe enfrentarse constantemente al poder a un nivel muy alto.

Para terminar, ¿podría contarnos algo sobre su trabajo actual y los proyectos para* Blueberry*?

Lo más inmediato, evidentemente, es *Mister Blueberry* y el último álbum de la trilogía Marshal. Este invierno se lanzará una colección de ropa inspirada en el western. Le seguirá otra en verano, en su mayoría camisetas. Además, acabo de terminar el guion para un *Blueberry* fuera de colección que dará muchas sorpresas. Pero no digo más porque es un proyecto aún muy lejano

PLANETA DeAGOSTINI®

Blueberry / 11,99 €
9 788468 451190
10055